차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

1997 5

시험때 더욱 재밌는 「GO! GB 공략왕」 증정

PS용 프론트미션 제3탄 얼터너티브/브레스 오브 파이어3 최초 공개
사무라이 스피리츠3D 신 캐릭터 및 화면 사진 공개
팬저 드래군 RPG 아젤 공개

챔프 특보

인기 절정 다마고치 국내 상륙
N64 국내명, 현대컴보이 64 결정

챔프 독자 이벤트

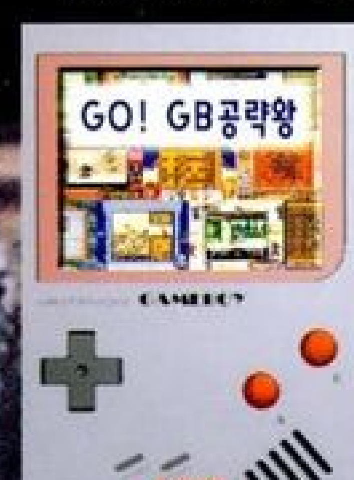
제2회 챔프 배 매직 토너먼트 참가권 수록
막판 뒤집기 챔프점수 타기 이벤트

집중 공략

PS용 「크론즈 게이트」
「파이널 판타지 Ⅳ」 마라톤 공략
「크론즈 게이트」 긴급공략
「리플레인 러브」
「악마성 드라큘라 X」
SS용 「A. W. W -천년 제국의 흥망-」
「에반겔리온 2nd 임프레션」
ARC용 「철권 3」

특별부록

GO! GB 공략왕



FINAL FANTASY TACTICS™

정가 6,000원

ISSN 1227-7177

Kids' Multimedia

Ubi Soft

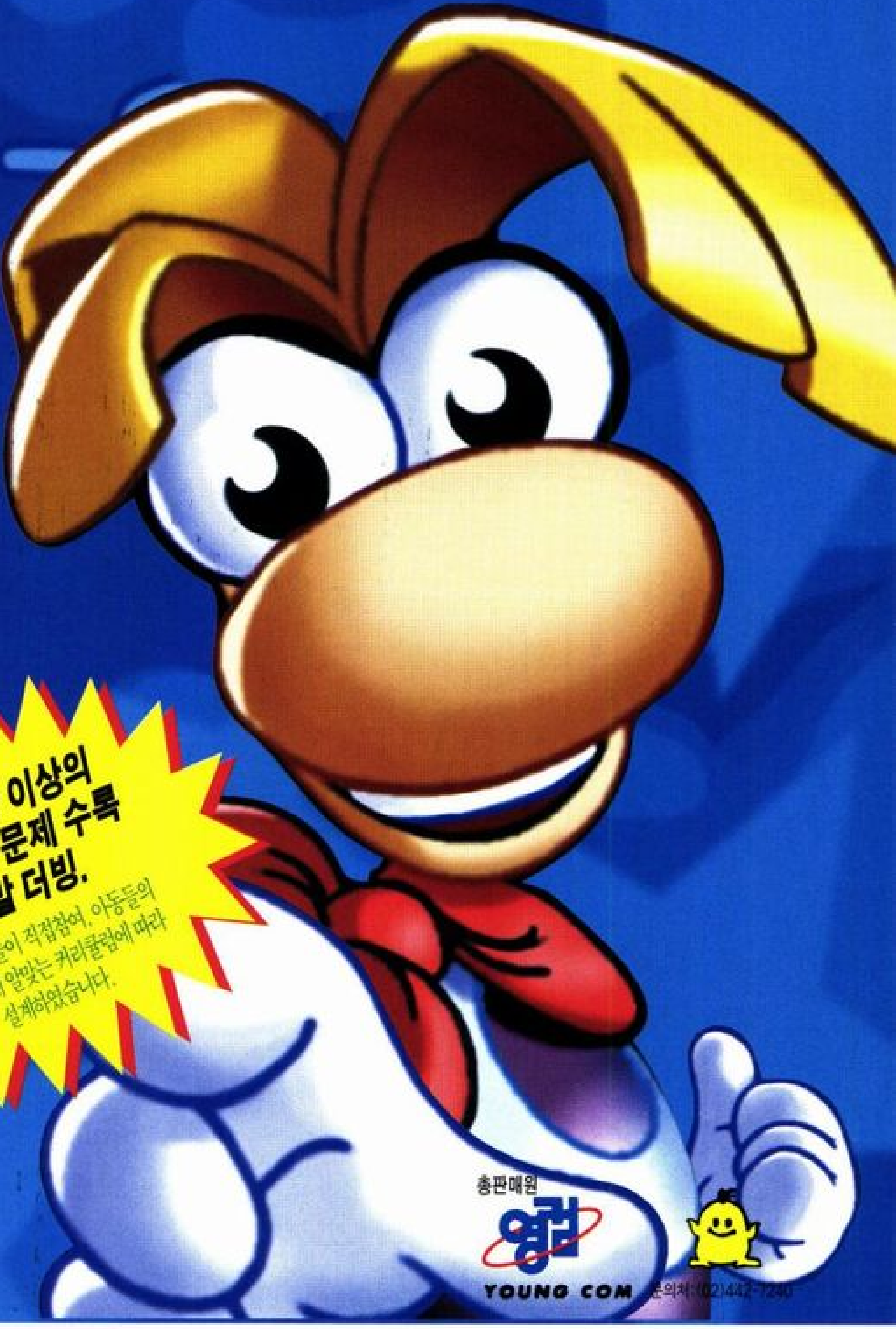
초등영어, 초등수학 이제는 **짜릿한 도전, 환상의 모험, 신나는 액션** 으로 정복한다.

CD-ROM
Windows 95
Dos

RAYMAN+™

Maths
English

레이맨 플러스



자칫 흥미를 놓치기 쉬운 수학과 영어 !
교육용으로 새롭게 선보이는 우리의 영웅 레이맨과 함께
준비하세요 ! 교육과 게임을 완벽하게 결합시킨 어린이를 위한
진정한 에듀테인먼트 타이틀 레이맨플러스는 어렵고 지루하기만
했던 수학과 영어공부의 새로운 세계를 열어줍니다.

프랑스 교과 전문가들이 인정한 교육효과!

- 게임으로 풀어보는 1,800여 문항
- 3단계로 구성된 연령별 학습코스
- 학습 심화를 위한 도움말 기능

스릴 넘치는 감동연출, 신나는 액션 어드벤쳐 게임

- 레이맨 I 을 능가하는 3Level의 액션 난이도
- 도전 180판의 신나는 모험코스
- 익살스럽고 독특한 50여명의 캐릭터
- 예측할 수 없는 통로와 함정, 끊임 없이 펼쳐지는 이벤트
- 1시간의 환상적인 CD사운드 트랙과 65,000색상의 화려한 그래픽









**1800 문항 이상의
수학·영어 문제 수록
우리말 더빙.**

교과전문가들이 직접참여, 아동들의
학습능력에 알맞는 커리큘럼에 따라
설계하였습니다.

총판매원
영컴
YOUNG COM 문의처:(02)442-7240

삼성키즈
멀티미디어
시리즈



레이맨 I .... 96.3월 출시



레이맨 II .... 97.12월 출시 예정



파유타와 얼음마왕 97.4월 출시 예정

SAMSUNG
삼성영상사업단

- 문의처 : 삼성영상사업단 IES사업부 TEL : 3458-1311,1386
- 유니텔 : 홈페이지 Go SSM


멀티미디어의 삼성전자
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY
사상최강의 레이싱!!
열화와 같은 성원! 재판돌입!!
원거리까지도 완벽하게 구현한 다채로운 자연배경에 최신형의 멋진 2가지 차종이 기다린다. 세가 AM연의 [모델 2]를 사용, 개발하여 타 게임보다 멋진 텍스쳐 맵핑을 만끽할 수 있다.
특가보급! 한정판매! 권장소비자가격 ₩74,000원
?
아케이드 모드는 물론 삼성 새턴 오리지널 요소도 준비되어 있다!!
초급코스/광대한 사막지대를 폭주
중급코스/테크니컬한 설정이 매력
고급코스/중후한 코스가 유저를 부른다
란치아델타 HF인테그랄레
도요타 셀리카 GT FOUR
■국내영업본부 • C&C 판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) • HE영업팀 TEL:(02)259-2971~7
■삼성 게임기 전문점 • 서울:(주)하이램795-5765, (주)게임라인701-5489,(주)아람715-5828,(주)비엔티719-1445,(주)멀티테크703-4658
하이테크게임프라자3272-4928 • 대구:(주)토탈게임 053)781-2788 • 부산:(주)광목 051)246-6565 • 대전:한국게임 042)636-8664
■고객상담실 • 수신자부담전화:080-022-3000 • 직통:(02)541-3000
■구입처:삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터
■전문취급점:(주)월드베스트 02)715-3393
AM R&D DEPT.#2
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994.1995


삼성 홈 게임기
멀티미디어의 삼성전자
절찬판매중!!
수퍼 알라딘보이 최고 액션 게임 소닉이
3차원으로 돌아왔다.
소닉 3D 블러스트가 펼치는 환상의 모험!
입체화면에서만 가능한 수많은 함정이
우리를 기다린다.
세가의 마스코트 소닉이 다시 등장한다.
수퍼 알라딘보이 최초로 3차원 소닉을 만나자.
소닉3D는 미국과 한국에서만 만날 수 있습니다.
SONIC 3D BLAST™
SOUND TEST
CONTROL
START
COMPUTERS AND COMMUNICATIONS
Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자
■고객상담실 • 수신자부담전화 080-022-3000
■구입처 삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센타



전시품목
◆ 가정용 게임기 및 소프트웨어
◆ PC 게임 소프트웨어
◆ 업소용 게임 및 소프트웨어
◆ 공원용 게임기 및 소프트웨어
◆ 교육용 소프트웨어
◆ 에니메이션
◆ 가상실험게임
◆ 주변기기 및 부품
(펜시, 조이스틱, 오디오, 비디오 등)
◆ 전문잡지
5th
KOREA GAMES '97
BOOK
참가신청 및 문의처
한국메쎄
서울시 영등포구 여의도동 17-9 잠사회관 902호
전화: 02)780-4007 팩스: 02)780-4009
전자신문사
서울시 영등포구 영등포동 2가 94-152
전자신문사 사업국
전화: 02)6368-114 팩스: 02)6368-225
한국정보문화센터
서울시 강서구 등촌 1동 645-11
한국정보문화센터 문화사업팀
전화: 02)3661-4813/4 팩스: 02)3661-5863
일시 : '97. 7.23(수) - 27(일)
매일 11:00-18:00
장소 : 여의도 종합전시장
주관: 문화체육부, 정보통신부 주최: 한국정보문화센터, 전자신문사, 한국메쎄

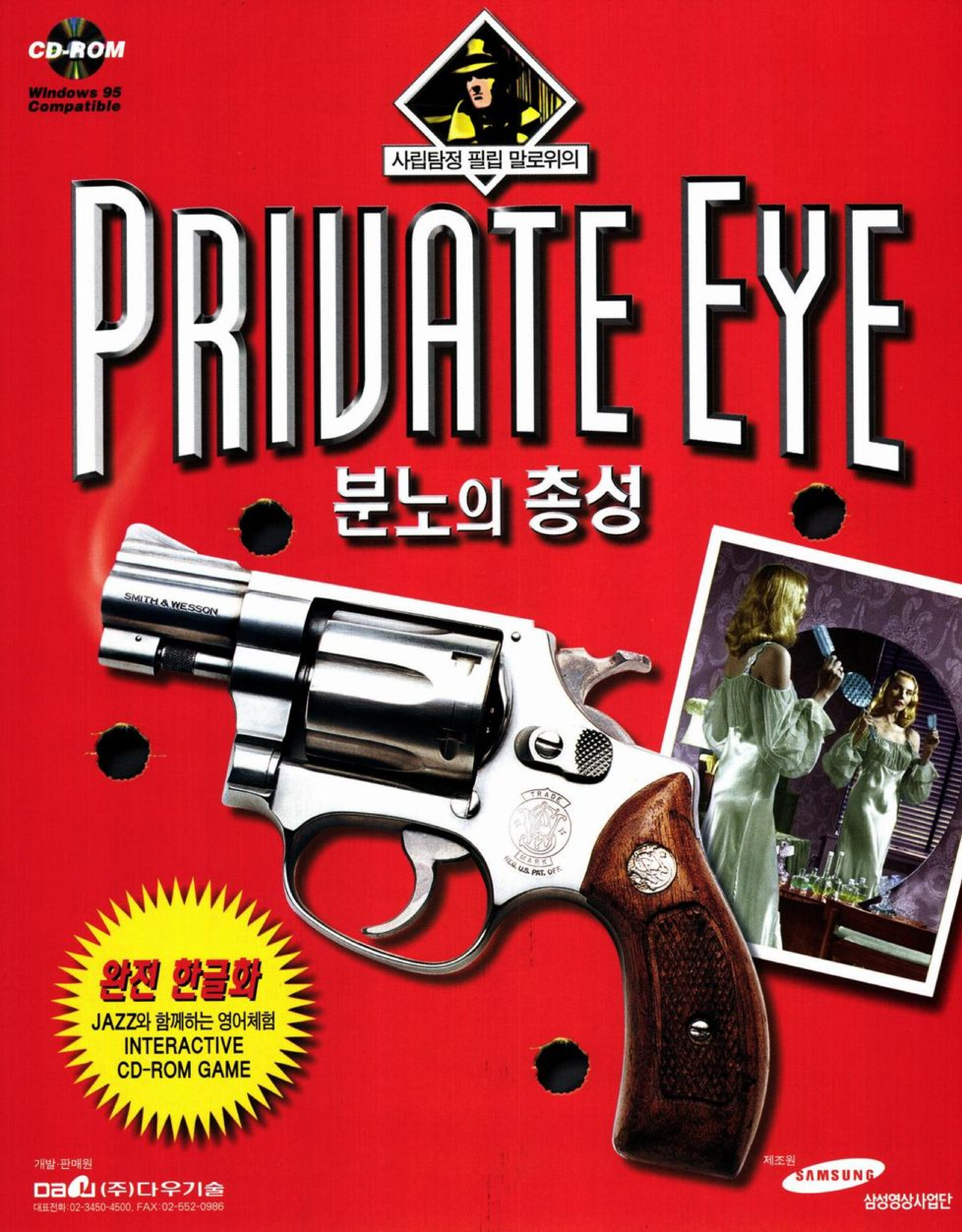


SMURFS
"스머프"
INFOGRAMES
© 1996 INFOGRAMES MULTIMEDIA
© Peyo - 1996 Licensed through I.M.P.S. (Brussels)
· 486DX66 이상 IBM호환PC
· SVGA 그래픽카드
· RAM 8MBs이상
· 사운드블러스터 호환카드
LG소프트
고객지원실 : (02) 3459-5800
타이틀영업팀 : (02)3459-4273~7
인터넷 : www.lgsw.re.kr
PC on-line 서비스 : Hitel접속후 go lgsoft


서바이벌 라이프 시뮬레이션
無人島物語3
A.D. 1999 SEOUL



1999年 7月
대파멸...
1999년 초토화된 도시에서의 진정한 생존체험
이 황폐한 폐허속에서 어떻게 살아남을 것인가
인·간·한·계·도·전
전 지구를 뒤흔든 대지진, 이것은 재앙의 시작에 불과하다.
불가사의한 대재해로 세계 각국은 괴멸 상태에 빠진다.
피해상황 측정불능! 통신 두절! 식량 부족!
사람들은 혼란과 폐허속에서 방황하는데 ....
■거대한 폐허가 된 도시지역을 공략해가는 Map Clear 형태의 시뮬레이션
■쿼터뷰 방식의 입체적 이동 시스템
■최대 10개의 팀, 100명까지 편성가능한 Power-up 편성 시스템
■카리스마, 민심향배도, 상호 협조지수를 포함한 총 30여가지의 요소로 구성된 진정한 인간 시뮬레이션 시스템 채용
■동작사양
기 종: 486PC RAM 8메가 이상
권 장: Pentium PC RAM 16메가
그래픽: SUPER VGA 256 컬러 이상
환 경: 한글 윈도우즈 3.1 또는 한글 윈도우즈 95
CD-ROM 드라이브, 사운드 카드, 마우스 필수
DAOU (주)다우기술
서울특별시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩
대표전화:02-3450-4500, FAX:02-552-0986
H/W문의 및 A/S Tel.(032)653-9471
S/W문의 및 A/S Tel.(02)3450-4835
클로버서비스 Tel.080-022-3883
KSS
Media Entertainment Company
Copyright © KSS
총판매원
으뜸
서울특별시 용산구 한강로3가 2-23
나진상가 15동 1층 109호
TEL: 703-1564


CD-ROM
Windows 95 Compatible
사립탐정 필립 말로우의
PRIVATE EYE
분노의 총성
SMITH & WESSON
완전 한글화
JAZZ와 함께하는 영어체험
INTERACTIVE
CD-ROM GAME
개발·판매원
(주)다우기술
대표전화:02-3450-4500, FAX:02-552-0986
제조원
SAMSUNG
삼성영상사업단



멀티미디어의 삼성전자
MARATHON2
DURANDAL
CD-ROM
시빌리언 X
(미국의 컴퓨터게임 전문잡지인 PC GAMES지에서 ★★★★를 받은 제품)
"이곳은 새로운 세상이며, 생존을 위한 새로운 규칙이 존재한다."
3차원 액션 슈팅 게임의 진수
외계의 생명체와 벌이는 치열한 생존게임
용도/순수 오락용, 장르/액션슈팅
• 사용기종 : IBM PC 486이상
• 음악환경 : ADLIB, SOUND BLASTER, GMIDI, MT32, GRAVIS ULTRASOUND, MEDIA VISION
• 모 니 터 : VGA 칼라 모니터
• 조 작 : 키보드/마우스
삼성C&C프라자에 오시면
소프트웨어 및 컴퓨터 관련제품 일체를 구입하실 수 있습니다.
BUNGiE
경수
판매원
Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자


멀티미디어의 삼성전자
BEDLAM
지구를 침공한 에어리언을 제거하라!
바이오맥스 킬러!
이제 당신의 임무가
시작된다.
486DX-66이상(Pentium60 권장)
CD-ROM 드라이브
RAM 8MB 이상(16MB 권장)
SVGA(640x480, 256)
SOUND BLASTER 호환
OS:WINDOWS95 or DOS 6.0
SUPER HI-RES 기술을 이용한 부드러운
3D 화면과 CD음질의 3차원 입체음향을 만끽할 수 있습니다.
삼성C&C프라자에 오시면
소프트웨어 및 컴퓨터 관련제품 일체를 구입하실 수 있습니다.
GT Interactive Software
경수
Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자


완전 한글판
역사 시뮬레이션 게임
三國志 IV
With
파워업키트
하늘이 요동치고 땅이 흔들린다.
삼국지 여기에 태어났다.
군주가 된 당신은 부하장수를 효율적으로 지휘하고 그 특성을 충분히 살리면서 부국강병과 함께 중국의 전 43개 도시의 통일을 목표로 합니다. 보다 드라마틱해진 삼국지의 매력을 느껴 보십시오.
Windows 95만이 느낄 수 있는 게임특색
오프닝, 엔딩, 역사이벤트 등은 현재 MBC TV에서 절찬리 상영중인 '삼국지'의 실제 촬영영상을 사용했음으로 현장감이 넘칩니다.
각양각색의 특성을 가진 개성이 풍부한 약 450명의 등장인물들, 생생하고 박진감이 넘치는 메세지
임기응변의 묘미를 맛볼 수 있는 외교교섭,시리즈에서 처음으로 등장하는 변방의 이민족
인공지능으로 한층 강화된 컴퓨터와의 대전 혈연관계도 맺을 수 있는 신군주 · 신장수의 설정
9가지의 멀티시나리오 방식, 최대 8인까지 즐길 수 있는 멀티플레이 방식
for Windows 95 전용
KOEI
좋은 게임 BISCO
본사 : 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층
TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367


지금 PC게임의 전설이 되살아난다!
최고의 컴퓨터게임 삼국지 시리즈의 결정판!
전투의 승패를 좌우하는 "진형"의 등장
12가지의 진형이 등장함으로 방향과 지형에 따라 적절한 작전을 구사, 보다 실감나는 전투를 행할 수 있다. 또한 난사와 반격 등의 특수공격과 특수 장수만이 사용하는 "환술" 등 32가지의 계략이 전장을 화려하게 만든다.
"민심장악"과 "명성"의 새로운 형식
백성과의 관계도 새로운 요소로 등장하여 전투시와 세금징수시 큰 요소로 작용. 또한 백성에 의한 명성은 이 게임의 주요 요소인 턴수를 결정하게되어 그 무엇보다 빠른 통일의 길을 보여준다.
담당관 제도의 현실화!
내정 - 군사 - 외교 - 특수 등의 담당관 제도가 사실화되어 도시별 지방행정이 세분화 되었으며 중앙집권제의 인재등용이 더욱 부각되었다. 매년 결정되는 목표는 게임의 새로운 재미로 추가되었다.
박진감 넘치는 일기토
측면위에서 내려다 보이는 일기토로, 단검 등의 새로운 요소는 물론 캐릭터의 크기로 확대되어 불꽃튀는 일기토를 실감할 수 있다.
三國志V
[한글판]
호평 발매중
· [황건적의 난] 시나리오 추가
· 7가지 멀티 시나리오 방식, 최대 8명 플레이 가능
· 오리지날 BGM 20곡
· 추천기종 : CPU 486, 8MB, 4배속 CD-ROM 드라이브
· Window 3.1, 95 호환
KOEI
본사 : 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층 TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367
좋은 게임
BISCO

서울·지방 협력점 대모집

게임백화점

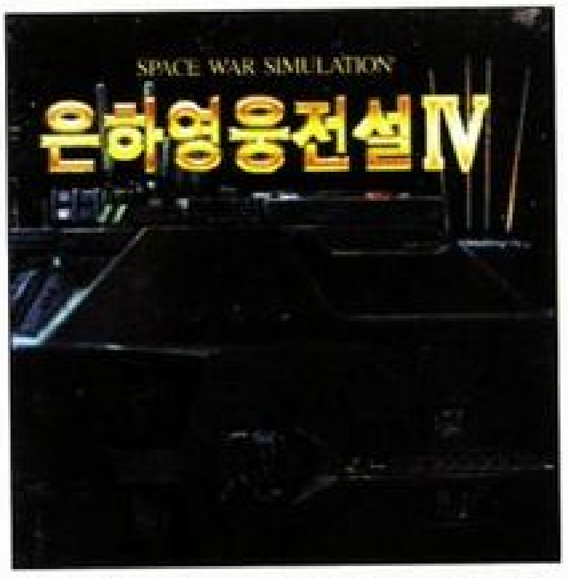
(주)씨에코

TEL:(02)715-3131 FAX:(02)719-6230

삼성전자 PC 게임 · CD-ROM TITLE 총판점

Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자 InfoMedia

멀티 미디어 게임



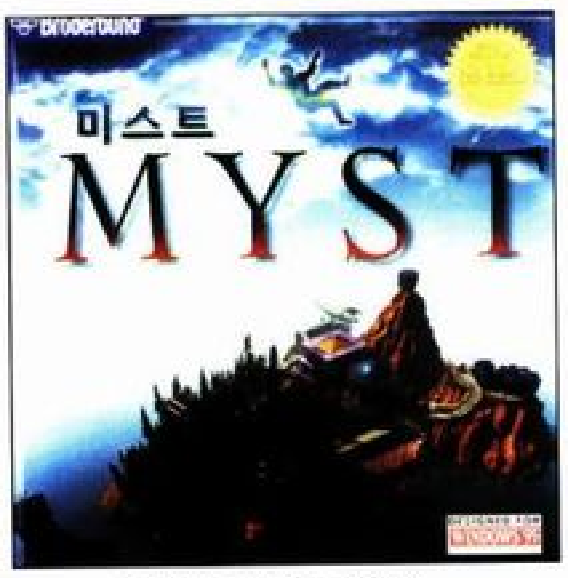
은하영웅전설 Ⅳ (전략시뮬레이션)



영웅전설Ⅲ (롤 플레잉)



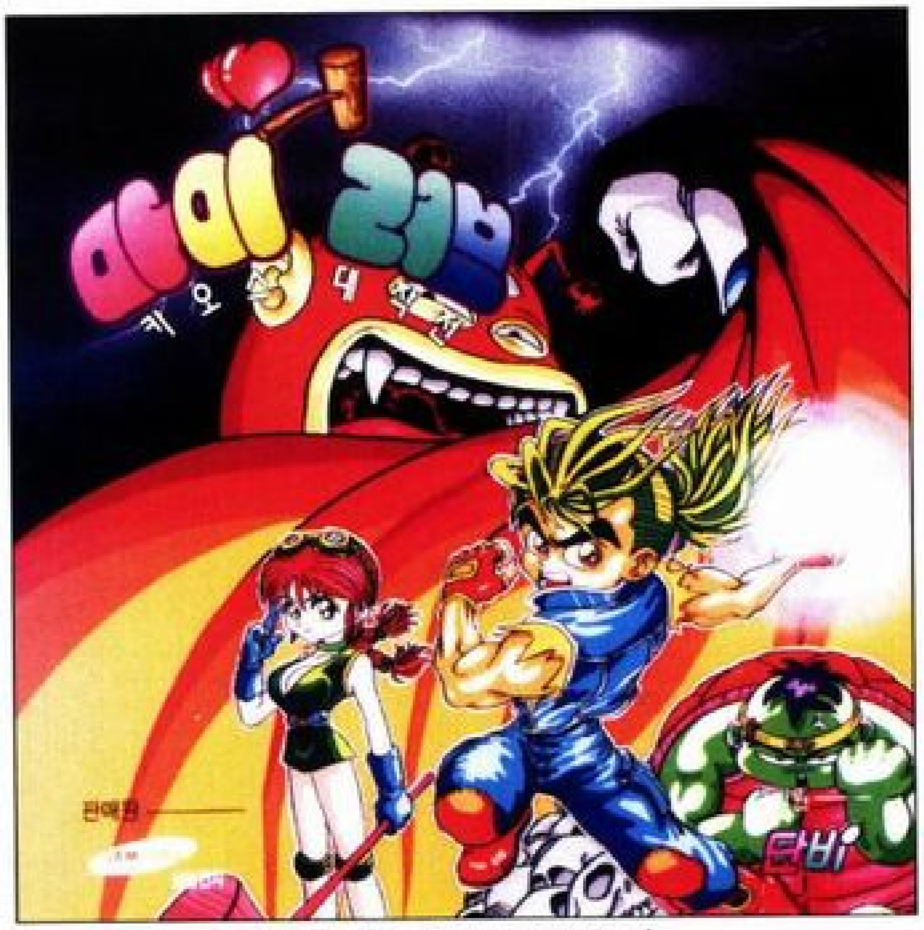
뿌요뿌요 (퍼즐 아케이드)



미스트 (어드벤쳐)



스카이 & 리카 (슈팅 아케이드)



마이러브 (액션 아케이드)



포켓볼 챔피온 (스포츠 시뮬레이션)

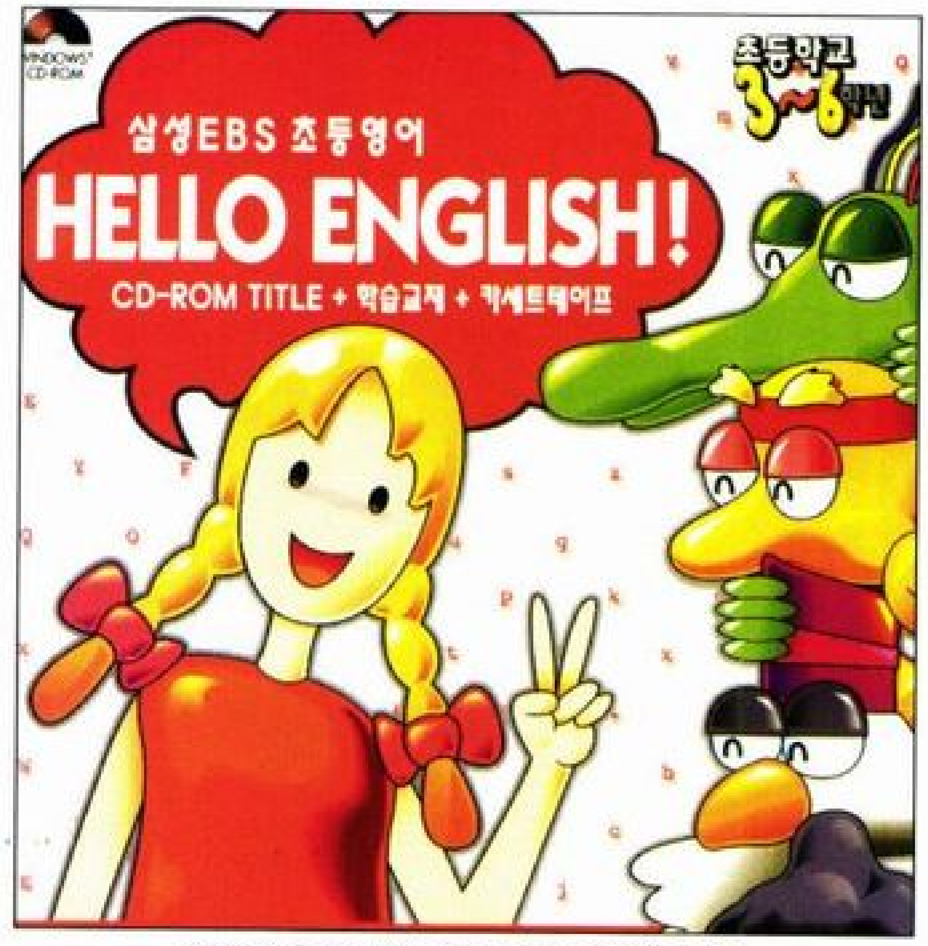


마스터루의 수수께끼 (어드벤쳐)

멀티 미디어 교육



어린이 훈민정음 1.0 (홈 멀티미디어 학습)



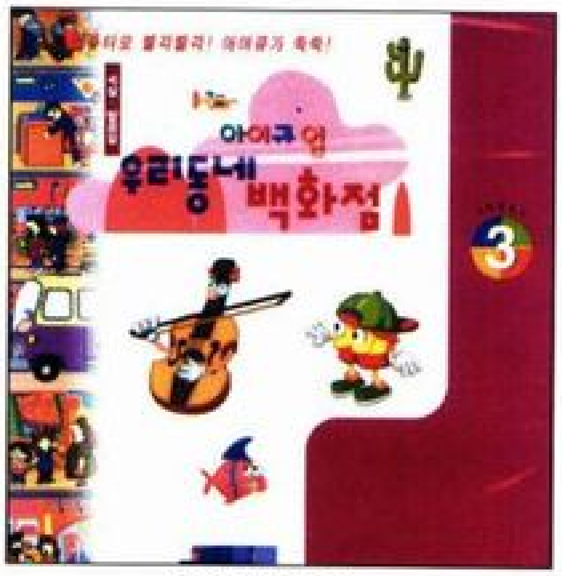
헬로우 잉글리쉬 (초등학교 영어교육)



아이큐업 1–
이상한 거리 (유아교육)



아이큐업 2–
신나는 놀이동산 (유아교육)



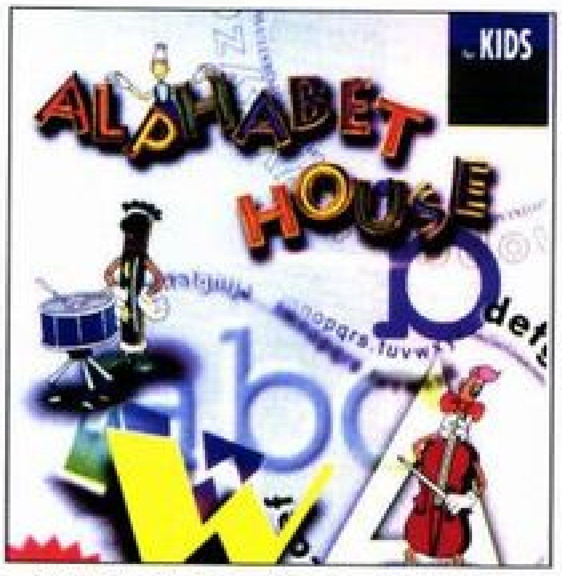
아이큐업 3–
우리동네 백화점 (유아교육)



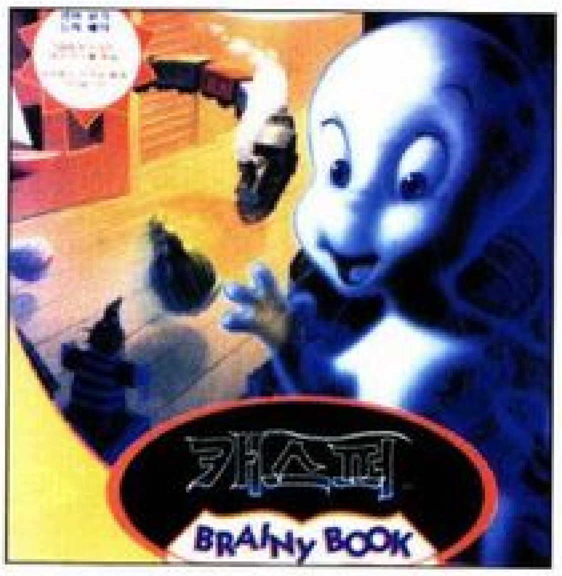
아이큐업 4–
즐거운 우주여행 (유아교육)



훈민정음 95



알파벳 하우스 (유아 영어교육)



캐스퍼 (유아 영어교육)



CCVD–다이하드 3 (어학학습용)

기타 동서게임채널, 쌍용, SKC, LG 소프트, 두산동아, 한겨레정보통신, 웅진미디어, 하이콤, 지관 등 게임업체 신종게임 신속공급

제품가격, 통신판매, 신종게임·CD-ROM TITLE 문의

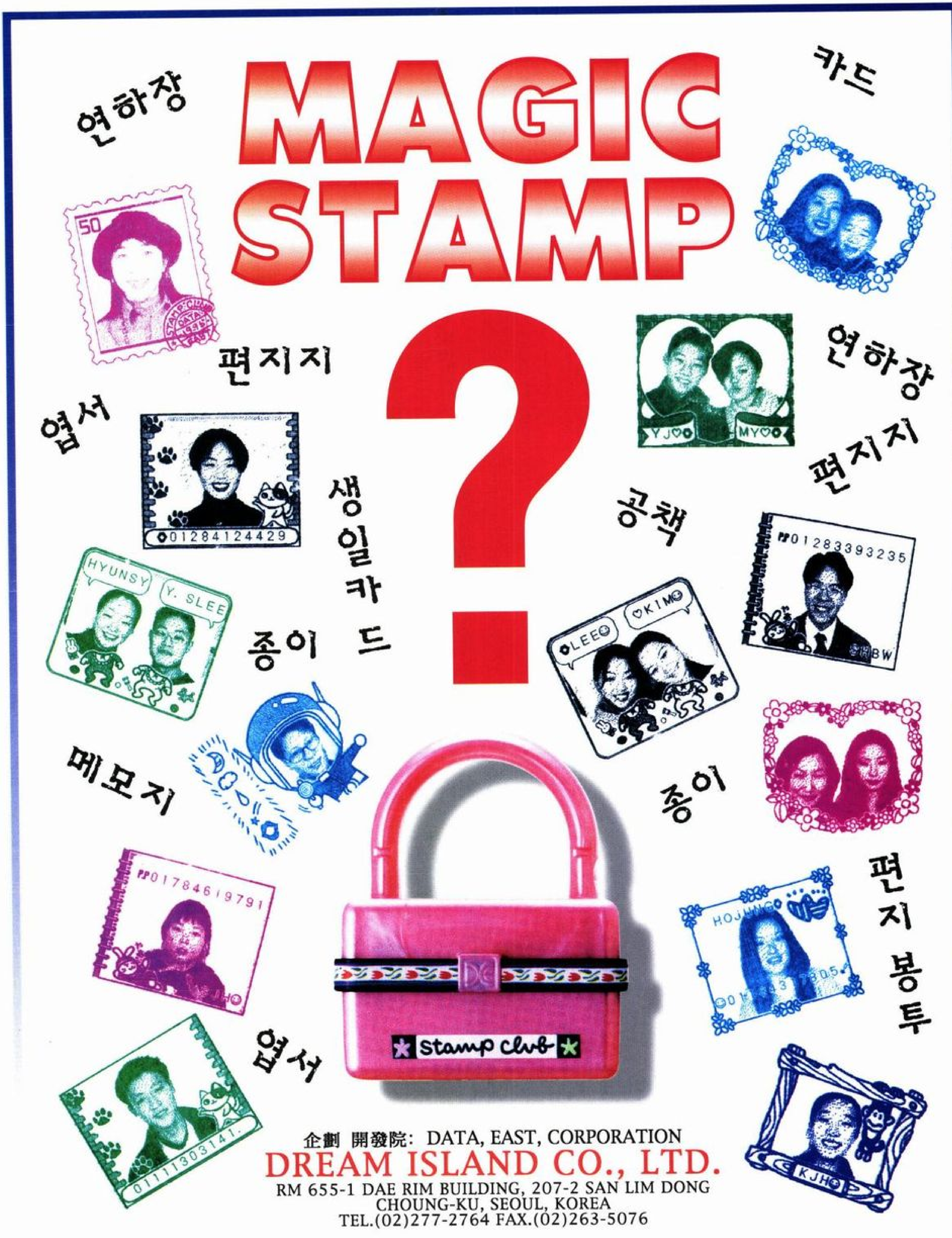
문의전화 : (02)715-3131

상담원 : 김영은 대리 , 최억순 대리

은행 온라인 구좌

국민은행:015-01-0573-829
조흥은행:315-03-012392
서울은행:36307-1049601
제일은행:461-20-038369
한일은행:180-156193-13-001
예금주:김통한

(주)씨에코 서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 나열 117호


MAGIC
STAMP
?
연하장
카드
편지지
엽서
생일카드
공책
연하장
편지지
종이
메모지
종이
편지봉투
엽서
HYUNSY
Y. SLEE
LEE
KIM
YJ
MY
KJH
Stamp club
企劃 開發院: DATA, EAST, CORPORATION
DREAM ISLAND CO., LTD.
RM 655-1 DAE RIM BUILDING, 207-2 SAN LIM DONG
CHOUNG-KU, SEOUL, KOREA
TEL.(02)277-2764 FAX.(02)263-5076

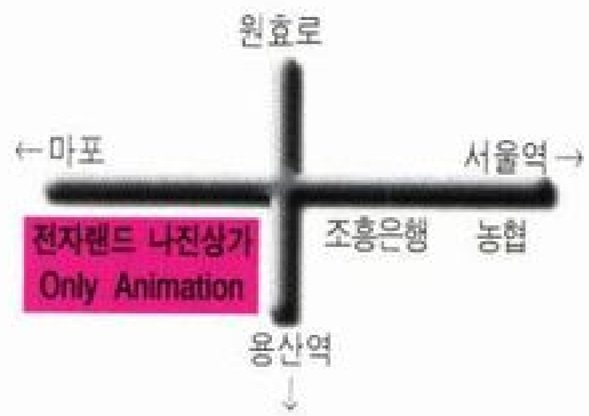
닌텐도 캐릭터, NBA용품, 매직카드, 애니메이션등 전문 취급점

Only Animation



'97년도 최고의 히트상품들인 닌텐도 슈퍼마리오,
NBA 스타용품, 매직카드, 슈퍼스타 사진등 신세대,
사이버세대들의 놀이기구가 모두 구비되어 있습니다.





서울 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 2층 나열 201호
Only Animation. TEL:701-9240

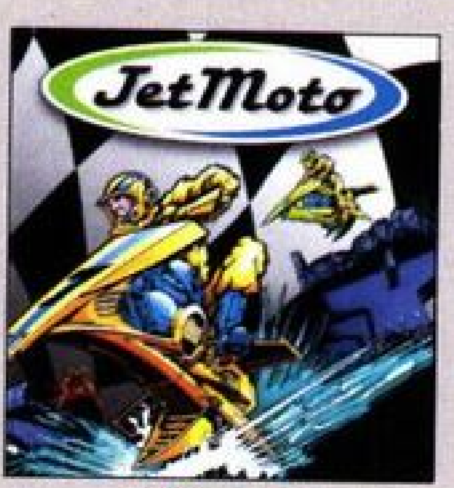

WOOYOUNG SYSTEM
"신비의 세계로 당신을 초대합니다"
신비의 세계
엘하자드
EL-HAZARD
The Magnificent World
PIONEER LDC.
총판매원
WORLD BEST
(주)월드베스트
서울시 용산구 한강로3가 2-23 나진상가 15동 1층 110호
TEL:(02)715-3393 FAX:(02)704-1573
WOOYOUNG SYSTEM
WOOYOUNG
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4851~4 FAX:(02)3445-4855
SEGA SATURN



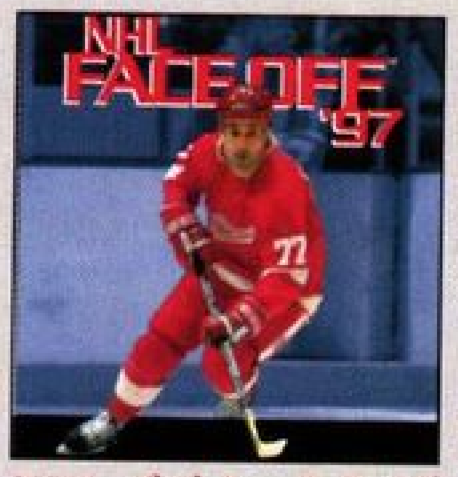
알버트 오딧세이
ALBERT ODYSSEY
外伝
LEGEND OF ELDEAN
WOOYOUNG SYSTEM
"그는 하늘에서 내려온 자이다"
SUNSOFT
RPG의 대 서사시!
※ 우영에서 함께일할 참신한 프로그래머를 모집합니다.
■ C언어 능통자
■ WINDOWS PROGRAMMING 가능자
■ 군필 및 면제자
■ 경력자 우대 / 상시 모집
WOOYOUNG SYSTEM
WOOYOUNG
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4851~4 FAX:(02)3445-4855
SEGA SATURN


게임의새바람 카마
Kama
PlayStation
"Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.
The " Playstation " is the trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
드디어 등장!
한국형 PlayStation™
PlayStation
* 확실한 A/S 보장 (Beam 다량 입하)
* 미. 일 S/W 호환
* 12 게임이 수록된 S/W 무료증정
* 전원부 고장해결 (220V 전원)
PlayStation™ 주변기기
Controller
Memory card
Multi tap
Mouse
Analog joystick
Link cable
S video cable
RFU adaptor
콘트롤패드
메모리카드
멀티 탭
마우스
아나로그 조이스틱
링크케이블
S비디오 케이블
RFU어댑터
총판점: 서울 (주) 넘버에이스 02) 765-3867
대구 (주) 한국미디어 053) 753-1663
수입 . 판매원
Kama entertainment
"Kama" 는 (주) 카마 엔터테인먼트의 공식상호입니다.

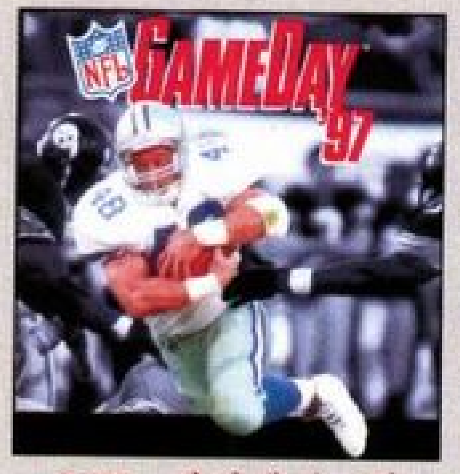
신작 소프트웨어 리스트



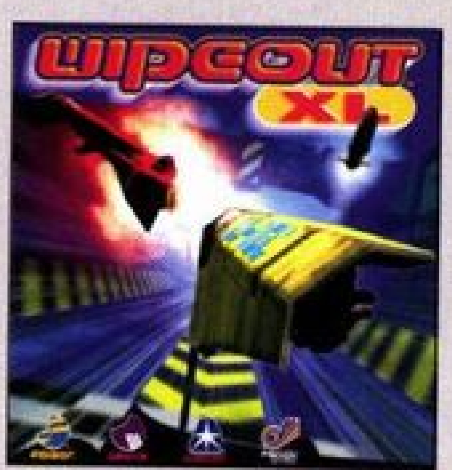
제트 모토
웨이브 레이스를 능가하는
레이싱의 신기원



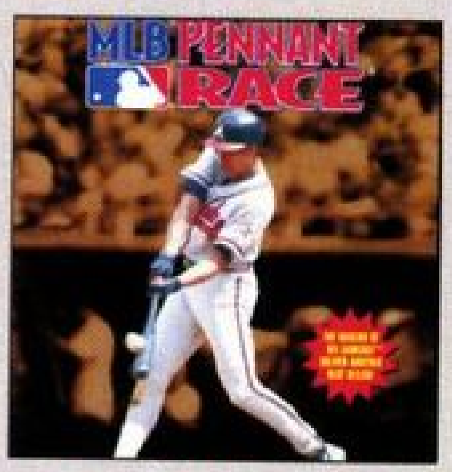
NHL 페이스 오프 97'
인터넷에서 격찬받은
스포츠게임의 대명사



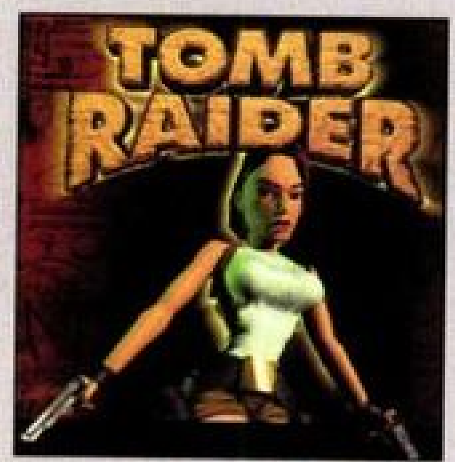
NFL 게임데이 97'
슈퍼볼의 열기를
친구들과 함께!



와이프 아웃 XL
21세기를 관통하는
미래 레이싱!

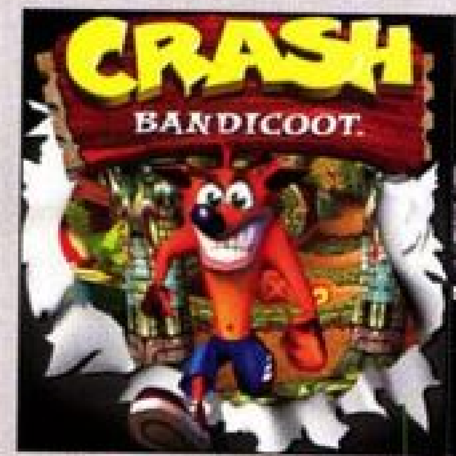


MLB 패넌트 레이스
이제 메이저 리그의
흥분을 안방에서!



톰 레이더
라라와 함께
신비의 나라로!

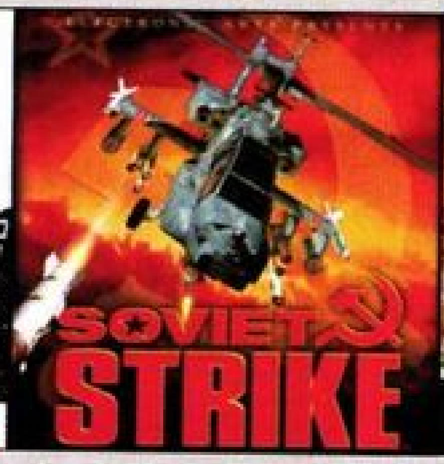
기존 출시 소프트웨어



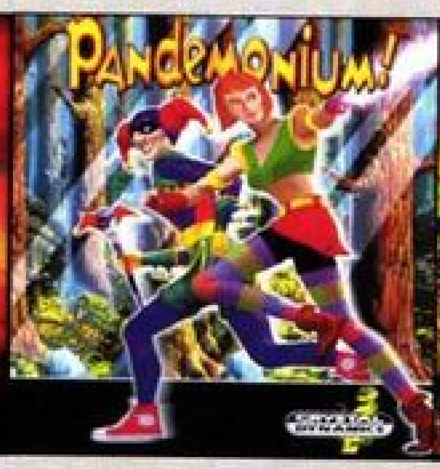
크래쉬 밴디쿠트
PS를 대표하는
액션 어드벤쳐!



안드레티 레이싱
전통 스포츠카 레이싱



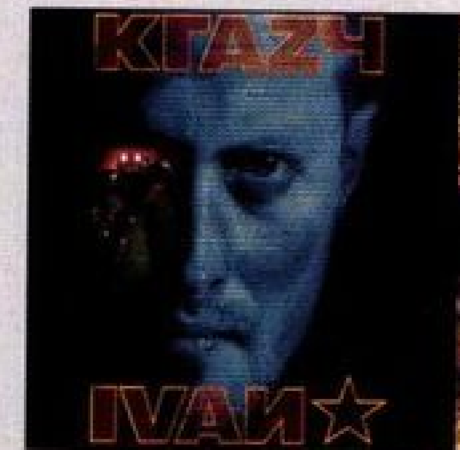
소비에트 스트라이크
3D 슈팅의
새로운 역사



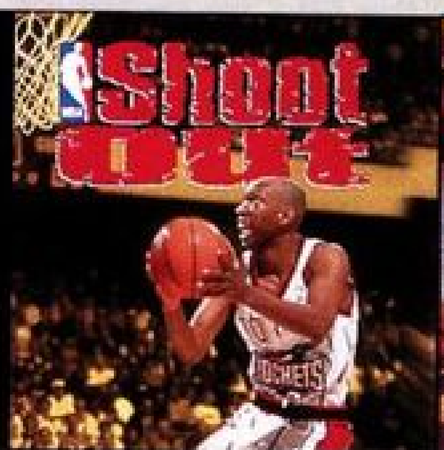
판데모니엄
미스테리
액션 어드벤쳐!



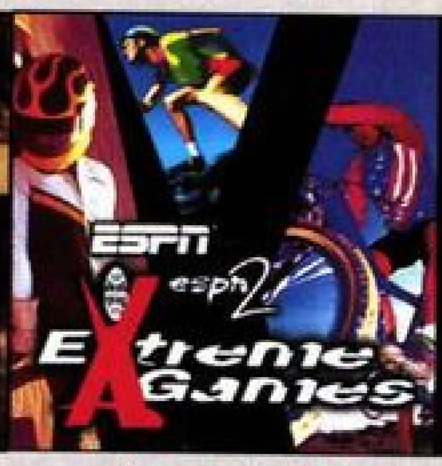
트위스티드 메탈 2
파괴를 위한
액션 레이싱



크레이지 이반
메카트로닉스
슈팅의 걸작



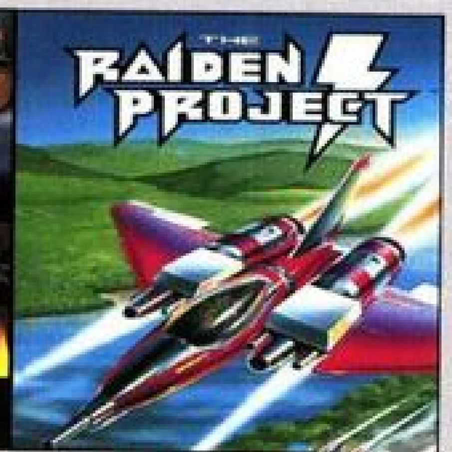
NBA 슛아웃
농구게임의
최고봉



익스트림 게임
ESPN의 질주형
레이싱 게임



디스트럭션 더비
미국을 강타한
파괴 레이싱 게임



라이덴 프로젝트
시대를 초월한
전통슈팅게임

대리점 모집- 문의처: (주) 카마 엔터테인먼트
서울특별시 강남구 삼성동 109번지 삼창빌딩 1F
영업: 544-6889, 6800 FAX: 544-6007
A/S: 544-0065
E-Mail: kamaent@nuri.net
인터넷 홈페이지 주소: www.kama.co.kr (2월중개설 예정)

아케이드 게임을 선도적으로 주도하는 Joy







Joy Park란?

일본 등 선진국에서 선풍적 인기를 얻고 있는 어뮤즈먼트 테마파크 산업을 한국형화한 멀티미디어 게임센터

본사지원내용

1.체인점 후보입지 조사 / 상권분석
2.비디오 게임기, 인테리어, 간판등 모든 개업시스템 지원
3.소프트웨어 / 특수기계 임대
4.게임경진대회 개최 / 지속적인 광고와 홍보
5.체인점 경영관리 지원 / 완벽한 사후관리
6.창업에 따른 법률 / 세무상담

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

Joy Park 설치조건

1. 학교 경계선으로 부터 200M 떨어진 곳에 매장을 소유, 임차가능한 분
2.실평수 20평 이상 소유한 분
3.기존 오락실의 이미지 개선 및 수익극대화를 추구하는 분





Joy Park 체인점의 특징

1.SW 수입원과의 직거래로 중간마진 생략 비디오 게임기 / 게임 SW, 특수기계
2.이벤트 행사로 홍보 / 수익 극대화
3.투자자 상호간의 협력기반 조성 및 정보교류
4.캐릭터 부스설치로 수익 증진

게임경진대회

주최:조이파크, 후원:월간 게임챔프

대전일시

예선전 : 4월 / 1주 토요일(6일) 오후 2시부터 4시
2주 토요일(13일)
3주 토요일(20일)
4주 토요일(27일)
최강자 결정전 : 예선전에서 매주 4위 이내 입상자 출전
5월 / 4일 토요일 오후 1시
상품 : 예선전 / 최강자 결정전 입상자 전원증정

예선전 / 전연령 (연령불문)

1등(1명) : 슈퍼 컴보이 2등(1명) : 미니 컴보이
3등(1명) : 슈퍼컴보이용 팩1개 4등(1명) : 게임챔프 1권
참가자 전원 : 대형 스피3 브로마이드 증정
지원자격 : 참가권 소지자(대진표 작성으로 인해 참가권 소지를 기본 자격 요건으로 하며 4시 전에 입장완료 해야 합니다.)
시간 : 예선전 지정 날짜 오후 2시~4시
최강자전-5월 4일 오후 1시
참가권 배부 : 게임챔프 4월호 내지 수록, 용산 조이파크 내 편시점
(편시상품 구입자 전원 증정)

체인점 모집

Joy Park 본사
서울특별시 용산구 나진상가 12동 2-8
TEL:3273-2486~7
FAX:3273-2409

Joy Park 대전지사
대전광역시 중구 은행동 149-2
TEL:222-5742 / 222-6211~3
FAX:254-5279

Park 체인점 모집

축 OPEN
개업상담

구종에서 최신종까지

"지금부터 차세대 아케이드 게임사업을 이끌어 가겠습니다."
조이파크에 오시면 게임의 모든 것을 볼수 있습니다.





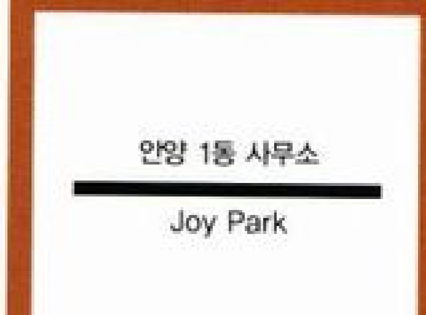





조이파크 용산전자상가점 나진상가 12동 TEL:3273-2486



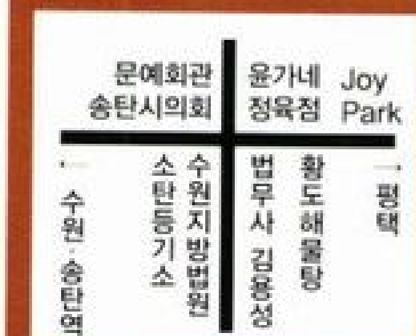
조이파크 안양점 3월 8일 OPEN



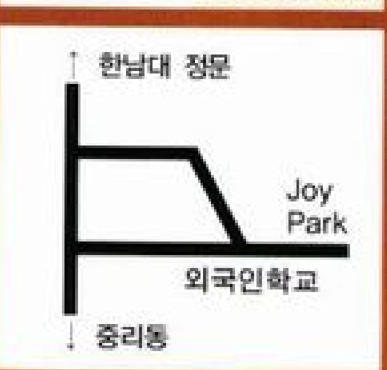
조이파크 분당점 TEL:718-9908



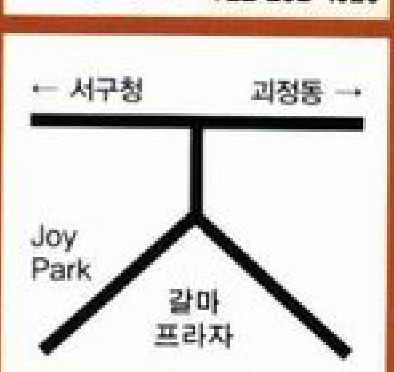
조이파크 송탄점 TEL:666-8510



조이파크 대전 한남점 TEL:636-4328



조이파크 대전 갈마점 TEL:252-1020



조이파크 경남 합천점 TEL:31-4431



조이파크 경남 거창점 TEL:944-8181



조이파크 대전은행점 TEL:222-5742



토탈시스템 정보서비스

1.용산전자상가 컴퓨터 주변기기 유통 및 가격정보지 무료제공 서비스

저희는 매달 용산전자상가 유통정보 및 가격정보를 담은 정보지를 무료로 발송하여 드리고 있습니다. 필요하신 분들께서는 아래의 영락처를 이용하여 연락을 주시면 신청 다음달부터 매달 정기적으로 정보지를 발송하여 드리겠습니다. 저희가 제작하여 보내드리는 정보지의 내용은 PC관련부품의 각종 유통가격정보, 신제품정보, 시장동향 기타 인터넷 관련정보를 담고 있습니다. 본 서비스의 기본정보는 무료이며 해당분야의 전문자료는 주문형 서비스이므로 신청시 유료로 제공됩니다. 무료 정보지는 우편으로 제공되며 희망에 따라 통신메일, FAX등으로도 서비스 되오니 희망하시는 매체를 선택하여 신청하여 주십시오.

무료정보지 기본자료 신청시 알려주셔야 할 항목

1. 실명의 성명 / 2. 우편물 수취주소 / 3. 우편번호 / 4. 직업 / 5. 생년월일 / 6. 성별 / 7. 통신망id
(기본정보지 무료발송 신청시 가급적이면 전화를 피하시고 FAX, 우편, 통신메일로 연락을 주십시오.)

2.각종 컴퓨터 관련 주변기기 통신판매 서비스 및 중고부품 매매서비스

아울러 저희 용산매장에서는 여러분들께서 필요하신 컴퓨터관련 주변기기에 대한 통신판매와 중고부품 매매 관련업무를 하고 있습니다. 필요하신 컴퓨터부품이 있으시면 전화상담후 구매가격을 결정하시고 온라인으로 물품대금을 송금하여 주시면 확인즉시 원하시는 곳까지 배달하여 드립니다. 구매가격은 구입하시는 시점의 용산전자상가 유통가격을 적용하오며 아래의 연락처로 연락을 주시면 자세한 구매가격을 알려드리겠습니다. 통신판매 이용시 지역에 관계없이 물품우송료 5,000원이 추가되며 배달시간은 송금후 2일정도가 소요됩니다.

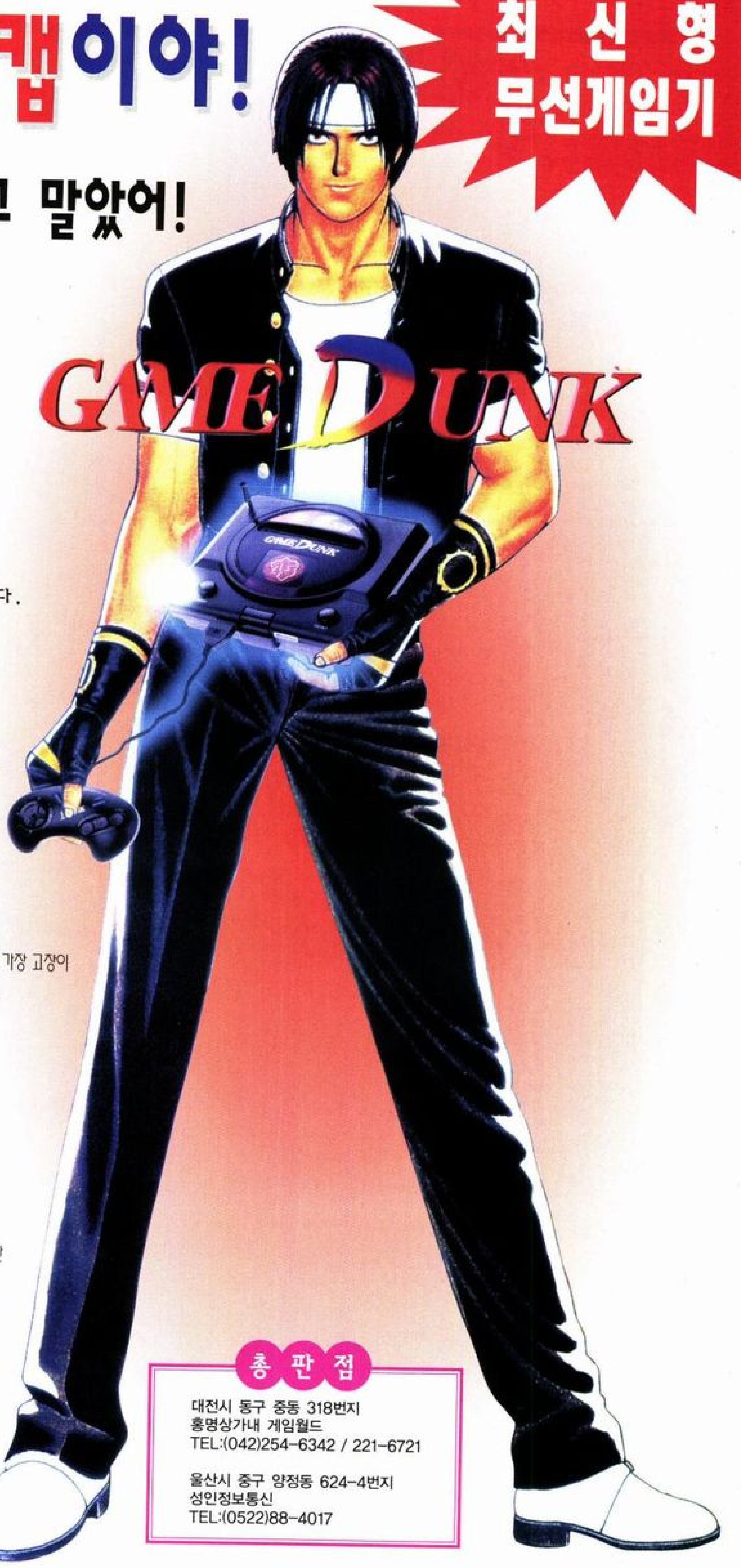
아울러, 컴퓨터관련 주변기기의 자세한 가격정보가 필요하신분들은 매달 무료로 배달되는 가격정보지 무료제공서비스를 신청하시여 이용하시면 보다자세한 정보를 받아보실수 있습니다.

역시 덩크는 캡이야!

최 신 형 무선게임기

나는 게임덩크에 반하고 말았어!

최고급 부품만을 사용했다.
생산비를 아끼지 않았다.
탱크처럼 튼튼하게 만들었다.



게임덩크의 특징

※최첨단 양면 회로기판(PCB)을 사용한 완벽한 제품
※CH · RF단자를 금도금처리, 약한 폐단을 없앴다.
※최첨단 무선으로서 R.F선 연결 없이도 사용이 가능하다.
※국내최초로 몸체를 크고 두껍게 만들었다.
 충분한 공간확보, 통풍과 충격흡수
※보관하기 편리한 대형칼라 외부박스

★팩이 필요없다. 덩크Ⅱ 출하.



총 판 점

대전시 동구 중동 318번지
홍명상가내 게임월드
TEL:(042)254-6342 / 221-6721

울산시 중구 양정동 624-4번지
성인정보통신
TEL:(0522)88-4017

(주)덩크 컴퓨터 시스템

서울특별시 동작구 신대방동 686-4호
TEL:(02)842-4607 FAX:(02)842-4606

변함없이 **매월 10일**

4월

절찬 판매중!





「JEU COMICS」 발행기념 플레이스테이션 타기

발행기념 챔핑을 찾아라!
모두 100분에게 드립니다.

1등 - 플레이 스테이션 : 5명
2등 - 무선 호출기 : 10명
3등 - 초마전사 수라무 제 5권 : 85명



나옵니다!!

JEU COMICS



5월

기대하세요. 5월 10일!



응모방법 : 「초마전사 수라무 1,2권」 속에 숨어있는 '챔핑'을 찾아, 응모권을 붙인 후 관제엽서로 보내 주세요.
응모기간 : 1997년 5월 20일까지(당일 소인 유효)
보내실곳 : 140-133 서울시 용산구 청파동 3가 윤민빌딩 503호
제우 코믹스 '챔핑을 찾아라' 담당자 앞
발　　표 : 1997년 6월 10일자 게임챔프 7월호
1997년 6월 25일 PC챔프 7월호

판매 문의전화: 702-3211　　내용 문의전화: 702-3238



사고특보

제 2회 게임챔프 배 매직 더 개더링 토너먼트 개최 확정

월간 게임챔프에서는 지난 제 1회 매직 토너먼트에서 독자 여러분들이 보내주신 열화와 같은 성원에 보답하고자 제 2회 매직 더 개더링 토너먼트를 개최합니다. 특히 이번 제 2회에서는 얼마전 홍콩에서 열렸던 아시아 토너먼트에 참가했던 한국 대표 등 수준 높은 매직 플레이어들과 대전할 수 있는 자리를 마련함으로써 한층 더 수준 높은 매직을 배울 수 있는 자리를 마련했습니다.

챔프 매직왕 선발전 지역예선

지역 예선 NO.1
◇일시 : 4월 19일(토요일) 오후 3시
◇장소 : 각 지역 토너먼트 센터
◇방식 : 스위스 드로우
◇종류 : 한글판
◇참가자격 : 게임챔프 참가권 소유자
참가권 미소지자는 참가비 5,000원
* 지역대표 2명 선발

지역 예선 NO.2
◇일시 : 4월 20일(일요일) 오후 1시
◇장소 : 각 지역 토너먼트 센터
◇방식 : 스위스 드로우
◇종류 : TYPE 2
◇참가자격 : 게임챔프 참가권 소유자
참가권 미소지자는 참가비 5,000원
* 지역대표 2명 선발

본선

1. 챔프 공개 토너먼트
◇일시 : 4월 26일(토요일) 오후 3시
◇장소 : 토너먼트 센터 본부(구 매직클럽 신촌점)
◇방식 : 스위스 드로우
◇종류 : 한글판 TYPE 2
◇참가자격 : 게임챔프 참가권 소유자
참가권 미소지자는 참가비 5,000원

◇일시 : 4월 27일(일요일) 오후 1시
◇장소 : 토너먼트 센터 본부(구 매직클럽 신촌점)
◇방식 : 스위스 드로우
◇종류 : 한글판 TYPE 2
◇참가자격 : 게임챔프 참가권 소유자
참가권 미소지자는 참가비 5,000원

2. 챔프 매직왕 선발전
◇일시 : 4월 27일(일요일) 오후 1시
◇장소 : 토너먼트 센터 본부(구 매직클럽 신촌점)
◇방식 : 스위스 드로우
◇종류 : 버라이어티(한글판 선택-한글판 4TH 스타터 1개, 한글판 비전 2개 TYPE 2 -제한 포맷 적용)
◇참가자격 : 지역 예선 통과자
홍콩 대회 참가자
인천 공개 토너먼트 입상자(각 부문 4위까지)
◇참가자 전원에게 매직 배찌를 증정합니다.

주최 : 제우미디어 월간 게임챔프 (02-702-3213~4)
후원 : 환타지 미디어(02-323-8297)
참가 문의 : 환타지 미디어 (02-323-8297, 02-334-9157)

상품 내역은 챔프 공개 토너먼트, 챔프매직왕 선발전 공히 다음과 같습니다.

1등	한글판 비전 1D/P, 게임챔프 1년 정기 구독권, 기념 티셔츠
2등	비전 바인더, 기념 티셔츠, PC 게임
3등	덱 바인더, 기념티셔츠, PC 게임
4등	듀얼리스트 카운터, 기념 티셔츠, PC 게임
5등	기념 티셔츠, 철권3 전화카드
6 ~ 8등	철권3 전화카드 각 1매씩

제 2회 게임챔프 배 매직 더 개더링 토너먼트 참가권
일시:4월 19일 (토) 3시
4월 20일 (일) 1시
장소: 각 지역 토너먼트 센터
성명 :
연락처 :
확인자 : 인
CHAMP

챔프 배 매직 토너먼트 본선 참가권
일시 : 4월 26일 (토) 3시
4월 27일 (일) 1시
장소:토너먼트 센터본부
(구 매직클럽 신촌점)
성명 :
연락처 :
확인자 : 인
CHAMP

챔프 매직왕 선발전 진출권
일시 : 4월 27일 (일) 1시
장소:토너먼트 센터본부
(구 매직클럽 신촌점)
성명 :
연락처 :
확인자 : 인
CHAMP

MAGIC The Gathering
Wizards OF THE COAST

KOREA INFOS

「N64」 국내명 「현대컴보이64」로 결정

현대전자는 빠르면 오는 4월말에 닌텐도의 64비트 가정용 게임기 닌텐도N64를 국내에 정식 발매한다고 발표했다.

국내에 발매되는 N64 하드웨어의 국내명은 「현대컴보이64」로 결정되었으며 본체는 일본에서 들여올 예정이고 소프트웨어는 미국 타이틀을 발매할 예정이다. 따라서 국내에 도입되는 현대컴보이64는 미국과 일본 타이틀이 모두 호환 가능한 것으로 알려지고 있다.

현재 동시 발매될 소프트웨어로는 「슈퍼마리오64」, 「웨이브레이스64」, 「파일럿윙스64」가 내부적으로 검토되어 거의 확정된 단계에 있으며 추후에 도입될 타이틀은 액션 장르 이외의 장르도 신중히 검토되고 있다고 현대의 한 관계자는 밝혔다.

현대컴보이64의 가격은 아직 미정이며 국내 발매를 위해 용산 등 게임매장에서 대대적인 단속을 벌이고 있다.

문의처 : 현대전자 미디어 사업본부 (02-527-2585)

카마, PS소프트 한글화 추진

플레이 스테이션의 국내 공급원인 카마 엔터테인먼트는 유통 시장의 기반을 다진 후에 개발에 착수하겠다는 당초 목표에 따라 현재 일본 유수의 소프트웨어 메이커와 접촉해 이를 한글화하기 위해 개발진들을 확보해 놓은 상태이다.

현단계에서는 일본의 어느 메이커인지 밝힐 수는 없으나 랭킹 10위권 안의 유력 메이커이고 한글화 계약이 체결될 경우를 대비해 개발진들을 선정해 놓았는데 기존의 게임 개발 경력자보다는 참신한 아이디어를 낼 수 있고 개발에 처음 뛰어드는 공학도 출신들을 위주로 선정했으며 이르면 올 하반기 중에 작업에 착수할 수 있을 것이라고 카마의 김강렬 본부장은 말했다.

한편 카마는 용산 나진상가 10동 가열



201호에 고객지원실을 오픈해 운영할 방침이다. 카마 고객지원실에서는 카마 PS를 구입한 유저들의 불만 사항을 수렴하는 창구로 이용될 예정이고 카마 PS의 A/S실도 함께 운영하는데 A/S실에서는 카마 PS의 수리는 물론이고 기존의 일본제 PS를 가지고 있는 유저들에게 미국 PS소프트를 구동시킬 수 있는 장치를 실비만으로 부착해 줄 것이라고 카마의 한 관계자는 밝혔다. 또한 고객지원실에는 PS와 주변기기는 물론 소니 PS에 관련된 캐릭터 상품도 전시 판매할 예정이다.

문의처 : 카마 엔터테인먼트 (02-544-6800)

CESA관계자, 한 · 일 게임 협력 위해 방한

최근 동경게임쇼 등 대규모 이벤트를 개최해 일본 게임업계의 유력 단체로 부상 중인 CESA(COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE협회)의 기획 담당 프로듀서 후쿠이 요시유키 씨와 일본 게임잡지 전격왕의 스탭들이 지난 3월 19일부터 21일까지 2박 3일의 일정으로 내한했다.

이들의 이번 내한 목적은 한국 게임산업 및 업계 현황 조사, 우수 한국 개발사 취재, 한 · 일간 게임 업체간의 협력 방안 모색 등이 었는데 3월 19일에는 미리내 소프트웨어와 코가롤, 20일에는 금강기획, 타프 시스템, 아담소프트를, 마지막으로 21일에는 새론 소프트를 방문해 개발 현장을 시찰하고 국내 비디오 게임과 PC게임 시장 규모와 유통 문제 등에 대한 심도깊은 논의를 가졌다.

최근 일본의 게임 관계자들의 한국 게임 시장으로의 잦은 시찰에 대해 "일본 크리에이터들의 아이디어 한계성을 극복하기 위해 참신한 해외의 두뇌들을 이용해 새로운 소프트웨어를 개발하려는 의도와 후에 중국 시장을 공략하기 위한 교두보로 한국 게임 시장을 이용하려 하고 있다"고 업계 관계자들은 전망하고 있다.

KRG의 「드로이얀」 PS용으로 컨버전 추진

신생 개발업체 KRG소프트(대표 정철화)의 처녀작 「드로이얀」이 비디오 게임기인 플레이스테이션용으로 컨버전되어 올해 9월 경에 한국과 일본에서 동시에 출시된다.

LG하이미디어스쿨 게임제작 과정 7기 출신으로 이루어진 'KRG소프트'가 상용화를 준비중인 이 작품은 640×480의 고해상도 게임으로 현재 30% 정도의 완성율을 보이고 있다.

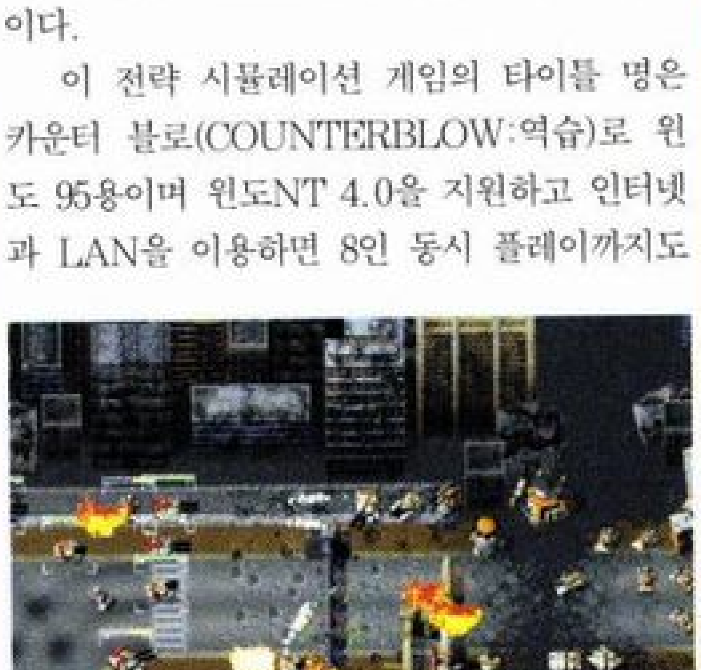
이 제품은 우선 7월경 DOS용으로 출시하고 3개월 후 윈도95로 컨버팅 작업을 거칠 예정인데 플레이스테이션용으로 컨버전할 일본 업체는 아직 선정되지 않은 상태이다.

KRG는 드로이얀을 해외로의 수출도 모색 중인데 우선 주변 업체를 통해 일본과 대만 시장 공략에 나서고 있고 향후 미국과 유럽시장 진출도 추진 중이다.

국내에서 C&C에 버금가는 전략 시뮬 게임 개발 중

미국과 일본 등지의 개발사에서 다년간 게임 개발에 참여해 왔던 멤버들로 구성된 세노조익(CENOZOIC)이라는 신생 PC게임 개발사가 C&C에 버금가는 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임을 개발해 현재 최종 수정 작업 중이다.

이 전략 시뮬레이션 게임의 타이틀 명은 카운터 블로(COUNTERBLOW:역습)로 윈도 95용이며 윈도NT 4.0을 지원하고 인터넷과 LAN을 이용하면 8인 동시 플레이까지도



가능하다.

카운터 블로는 640×480의 고해상도를 지원하며 화면을 폭넓게 활용하기 위해서 메뉴를 하단에 위치시켰으며 전략 시뮬레이션 장르에서는 최초로 낮과 밤의 시간적 영상 효과를 표현해 낮과 밤에 따라 전략적 행동을 필요하게 해 전략 게임 유저들에게 더욱 섬세한 전투를 유도하고 있다.

문의처 : 세노조익 (02-517-1185)

갈수록 열기를 더하고 있는 스파3 경진 대회



조이파크가 주최하고 게임챔프가 후원하는 「스트리트 파이터3」 경진대회 예선전이 지난 3월 15일부터 매주 토요일 2시부터 4시사이에 용산 조이파크(나진상가 12동)에서 열리고 있다.

새로운 어뮤즈먼트 테마파크 체인점인 조이파크의 홍보와 스트리트 파이터3의 국내 발매 기념으로 개최되는 이 대회는 4월 마지막 토요일인 26일까지 예선전 4위 이내 입상자들을 선정해 5월 4일 최강자 결정전을 갖게 된다.

한편 3월 22일 예선전에서는 게임챔프의 참가권을 소지한 대부분의 참가자들 중 문대성 군이 1위를 차지해 슈퍼컴보이와 팩을 상품으로 받았고 2위 이서우 군, 3위 손승범 군, 4위 이상문 군이 슈퍼컴보이, 겜돌이 게임기, PC게임을 각각 받았다.

또 4월 5일 예선전에서는 김민구, 김명철, 이정민 군이 각각 1,2,3등을 차지했다.

〈 본지 차세대 도비라 P.79 경진대회 참가권 재중 〉

예선, 결선 일정	대회시간	참가비	예선 상품 내역	본선상품
4월 12일 (토)	오후 2시 - 4시	없음	1등 : 슈퍼컴보이와 팩 2등 : 슈퍼컴보이 3등 : 겜돌이 게임기 4등 : PC게임	추후 결정
4월 19일 (토)	오후 2시 - 4시	없음		
4월 26일 (토)	오후 2시 - 4시	없음		
결선 5월 4일 (토)	오후 1시	없음		

문의처 : 조이파크 (02-3273-2486)

하이콤, 「코룸」 시연회 개최

하이콤은 지난 4월 4일 용산전자상가 내 한국통신 소프트웨어 프라자에서 게임 업계 관계자들이 참석한 가운데 자체 개발한 RPG 게임인 「코룸」의 시연회를 가졌다.

이날 행사에는 100여명이 넘는 유통, 개발, 대기업 관계자, 유저들이 참석해 국산 게임에 대한 뜨거운 관심을 보였주었으며 게임 상영, 코룸에 관한 간단한 질의 응답, 게임 시연 순으로 진행이 이루어졌다.

하이콤은 비디오 게임뿐만 아니라 아케이드 게임, PC게임에 이르기까지 개발과 유통망을 갖춘 게임 종합 메이커로 지금까지 활발한 활동을 보여 왔으며 이번 시연회에서 선보인 「코룸」은 하이콤이 본격적인 PC 게임 개발에 착수하여 완성된 작품이다.

3D액션 롤플레잉 게임 「코룸」은 하이콤 PC 개발팀인 'SAVER'가 8개월여에 걸쳐 제작한 게임으로 자연스러운 애니메이션과 편리한 키조작, 윈도 모드와 풀 화면 지원, 반투명 처리의 특수 효과가 특징이다.

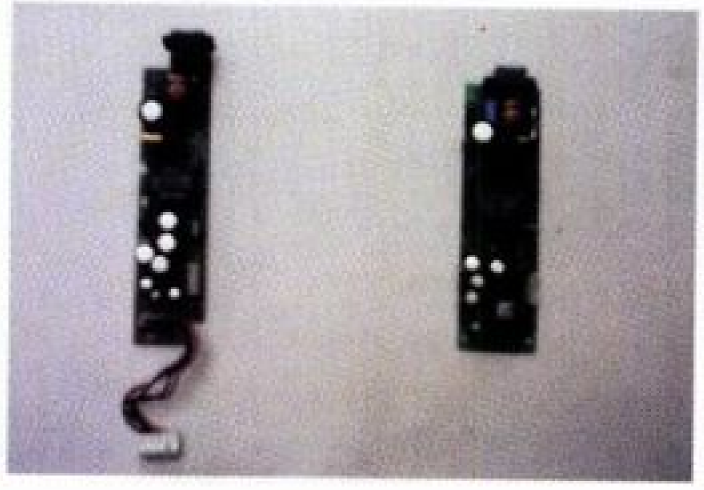
또한 코룸 개발팀 팀장 유미순 씨는 기획에서 그래픽, 프로그래밍에 이르는 3개 파트에 모두 참여해 외국에서도 그 선례를 찾아보기 힘든 우먼 파워를 과시하고 있으며 현재 기획 중인 「코룸2」에서는 더욱 완성도 높은 제품을 선보일 것이라고 밝혔다.

문의처 : 하이콤 (02-795-5765)



PS, SS 전원 고장 이젠 걱정 끝

용산에서 게임기 수리센터를 운영하고 있는 이근식 씨는 일본의 플레이 스테이션과 새턴 등을 가지고 있는 유저들이 220V에 게임기를 잘못 연결해 고장이 잦은 것을 보고



100V, 200V에서 모두 사용 가능한 PS용, SS용 프리볼트 전원부를 제작했다.

이 프리볼트 시스템은 본체의 뚜껑을 열고 이씨가 제작한 전원부만을 교체하면 되는 간단한 작업이기 때문에 전원 고장의 수리비 정도만으로 교체가 가능하다.

이근식 씨에 따르면 "다운 트랜스를 사용한다거나 슬라이닥스를 사용한다고 해도 그것을 오랫동안 쓰게 되면 국내 가정에서 사용하는 110V의 전원과 게임기와는 10V의 차이가 있기 때문에 기계에 조금씩 영향을 미쳐 끝내는 전원 고장을 일으킬 것"이라고 덧붙였다.

문의처 : 게임기 수리센터 (02-713-5853)

사무실 이전



빅콤 : 서울시 송파구 석촌동 14-1호 동일빌딩 3층
202-8161~3



이오리스 : 서울시 강남구 역삼동 830-40
평원빌딩 2층 567-2571 569-2561

허드슨 PS 시장에 본격 진출



「봄버맨」,「천외마경」 등 인기 타이틀을 계속해서 개발해 온 주식회사 허드슨이 드디어 플레이스테이션 시장에 참가한다.

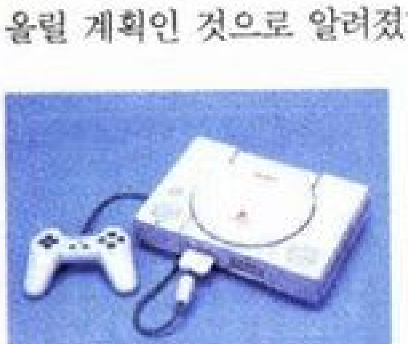
새턴과 닌텐도64에서는 각각 「천외마경 시리즈」, 「듀얼 히어로즈」 등의 타이틀을 내놓고 있으나 플레이스테이션에만 참가하고 있지 않고 있던 허드슨의 이같은 결정은 플레이스테이션 유저들에게 반가운 소식으로 받아들여지고 있다.

참가 타이틀 및 시기는 현재 미정이지만 플레이스테이션의 개발환경과 허드슨의 기술력을 고려하면 비교적 빠른 시일내에 발매될 것으로 전망된다. 또한 과거의 명작과 허드슨이 갖는 확장 노하우를 살린 소프트 개발도 있을 것으로 알려졌다.

플레이스테이션, 월 150만대 생산

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SEC)가 플레이스테이션의 증산 체제를 강화한다고 발표했다.

SCE에서는 그동안 월생산 100만대 체제에서 플레이스테이션을 생산해 왔으나 이후 생산을 4월에는 135만대, 5월에는 150만대로 올릴 계획인 것으로 알려졌다.



일본내에서뿐만 아니라 구미 등에서의 수요물량이 급격히 증가하고 작년 12월부터 홍콩과 싱가포르 등 아시아 지역에도 판매를 개시한 플레이스테이션은 현재 물품 부족상태를 보이고 있다. 약 50만대의 생산 증가로 SCE측은 어느정도 수요에 부응할 수 있을 것으로 보고 있으며 미국뿐만 아니라 일본내에서도 가격하락의 가능성도 있을 것이라고 관계자들은 입을 모았다.

「로보트대전」 새턴에 등장

지난 3월 18일, 일본에서 슈퍼컴보이와 플레이스테이션으로 인기를 얻었던 시뮬레이션 게임 「로보트대전」 시리즈의 새턴용 최신작 발표회가 세가와 반프레스토 공동 주관으로 열렸다.

소프트웨어의 타이틀은 「슈퍼로봇대전F」인 것으로 알려졌으며 「제 4차 슈퍼로봇대전」 대부분의 캐릭터가 등장하는 것 외에 에반겔리온과 이데온 등이 추가되며 스토리도 「제 4차 슈퍼로봇대전」과는 다르게 전개될 것으로 알려졌다.(관련기사 P.64 참조)

반프레스토의 이번 새턴용 S/W개발 결정은 세가와 반다이의 합병에 따른 것이라고 업계 관련자들은 입을 모았다.



버철 파이터3 DVD화 결정

세가는 「버철 파이터3」의 캐릭터별 공략 비디오를 DVD화하기로 결정했다. 시기는 4월에 파이, 아키라, 울프 3편이 발매될 예정이며 구체적인 사항은 아직 미정이다.

또한 세가의 홈페이지인 「주간 버철 파이터R」에서 선물대잔치 캠페인을 벌여 채택된 유저 한명에게 「버철 파이터3」 통체를 선물했다.



아시아판 화이트 PS 탄생

소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 그동안 소문으로만 떠돌던 비디오CD기능을 탑재한 화이트 플레이 스테이션을 아시아 지역을 겨냥해 3월 중순부터 발매하기 시작했다.



화이트 플레이스테이션이 발매되는 지역은 홍콩, 태국, 싱가폴, 말레이시아 등 4개국으로 홍콩 달러로 2,580달러(약 30만원)에 판매되고 있다. 이 화이트 PS는 버전 2.0의 비디오CD 규격에 대응되며 본체의 색깔은 소문 그대로 흰색이다. 모델명은 SCPH 5803으로 전원장치는 110V에서 240볼트까지 대응될 예정이므로 100V를 사용하는 일본에서 작동할 지는 현재로서는 확실하지 않다.

세가반다이, 이미지 구축 위해 회사명 변경

일본 세가과 반다이가 합병해 10월에 출범하는 신회사의 명칭이 '세가반다이 엔터테인먼트'로 정해졌다. 이는 올해 1월, 합병을 발표했을 당시 '세가반다이'라고 했던 것을 변경한 것이다.

회사명을 변경한 것은 기존의 세가 이미지와 반다이 이미지에서 탈피하기 위한 것으로 알려졌으며 이것은 반다이가 갖고 있던 장난감 회사라는 이미지와 세가가 갖고 있던 게임 메이커라는 이미지를 버리기 위한 것으로 알려졌다.

이미지 쇄신을 위해 명칭을 변경한 "세가반다이 엔터테인먼트"는 이후 구체적인 사업내용에 관해서는 아직 알려지지 않았지만 영상과 음악, 컴퓨터 네트워크 등 폭넓은 분야의 사업을 벌일 것이라고 한 관계자는 말했다.

다마고치, 신종과 휴대폰용 등장

일본내에서 폭발적인 인기를 모으고 있는 「다마고치」의 상품들이 대거 발매될 예정이다.



천사 다마고치

이번에 발매되는


숲에서 발견!!다마고치

것은 「신종발견!! 다마고치」에 이은 신상품으로 「천사 다마고치」, 「숲에서 발견!!다마고치」, 「바다에서 발견!! 다마고치」 등이다.

이들은 각각 천사모양의 다마고치나 곤충, 고래 등의 생물이며 5월과 6월에 각각이 발매될 것으로 알려졌다.

또한 휴대폰의 액정표시 부분에서도 다마고치를 키울 수 있는 「다마피치」도 등장한다.


바다에서 발견!!다마고치

다마피치는 휴대폰에 탑재되어 있는 데이터 통신기능을 이용해 자신의 다마고치를 다른 다마피치로 송신할 수 있는 기능을 내장하고 있다. 송신하면 수신측의 화면에 송신자의 다마고치가 나타나 2마리에게 밥을 준다든지 놀게도 할 수 있다. 가격은 45,000엔으로 6월에 발매될 예정이다. 반다이에서는 이밖에도 약 60종의 다마고치 상품을 발매할 예정이다.


다마피치

「사크라대전」 애니메이션화 발표

3월 18일 새턴용 어드벤처 게임 「사크라대전」을 애니메이션으로 제작한다는 발표가 있었다. 세가와 반다이 비주얼, 애니메이션 제작의 애니메이트 필름이 공동으로 제작하는 「사크라대전」은 전체 4작품이다.

제 1권은 10월에 발매되며 두달에 한권씩 발매될 예정으로 가격은 아직 미정이다.

애니메이션화에 대한 기획은 게임 제작 중에 계획된 것으로 알려졌으며 게임에서보다 더욱 일본색이 짙을 것으로 알려졌다.



스퀘어, T&E 인수 경영

스퀘어의 경영자인 미야모토 씨가 T&E 소프트 주식 90만주를 5억 9,850만엔에 취득, 제 3자 할당 증자분을 포함해 자기 주식 비율이 약 80%를 넘어서 실질적인 T&E의 경영자가 되었다.



T&E 소프트는 PC와 여러종류의 가정용 게임기에서 3D골프를 발매해 인기를 모은 바 있던 노장 메이커이다.

중소 메이커의 흡수 합병을 추진 중인 스퀘어의 미야모토 씨에 의해 앞으로 T&E의 소프트 발매 예정, 동향이 주목되고 있다.

일본 「포켓 몬스터」 애니메이션 4월 1일 방송

꾸준한 인기를 얻고 있으며 곧 N64용으로도 발매될 「포켓 몬스터」의 애니메이션이 일본 텔레비전에 방송되고 있다.

첫방송은 4월 1일이었으며 매주 화요일 18시 30분부터 19시까지 30분간 방송된다. 기존 게임의 세계관이 기본이 되며 무대는 인간과 포켓 몬스터가 공존하는 세계로 포켓 몬스터는 151종류, 몬스터 볼로 잡을 수 있는 것, 포켓 몬스터들끼리 싸워 진화시킬 수 있는 등 게임의 스토리를 충분히 살리고 있다. 물론 게임에서는 표현할 수 없는 화면 효과와 연출이 가미되어 있으며 새로운 포켓 몬스터 월드도 설정된다.



제 1화는 포켓 몬스터 트레이너를 꿈꾸는 주인공 사트시가 오키드 박사에게서 포켓 몬스터 「피카추」를 받아 여행에 나서지만 「피카추」가 야생 포켓 몬스터에게 공격을 받아 곤경에 빠지게 된다는 스토리이다.

차세대 통합 컨트롤러 「포뮬러 제로」 발매

세가 새턴, 플레이 스테이션, N64 등 3대 차세대 게임기에 대응되는 레이싱 컨트롤러 「포뮬라 제로」가 발매된다. 본체의 크기는 높이 310mm, 가로 280mm, 길이 260mm으로 조금 큰 편이다. 하지만 높이는 전후 50mm씩 3단계로 조절이 가능하고 상하 40도 각도 조절도 가능하다.



새턴 콜렉션 발매

새턴 콜렉션 1탄 타이틀명	제작사
버철 파이터2	세가
바쿠바쿠 애니멀	세가
드래곤 포스	세가
레이어 섹션	타이토
DX 인생게임	타카라

과거에 발매되었던 명작 새턴 게임들이 2,800엔이라는 저가격으로 재발매된다. 새턴 콜렉션이라는 이름으로 발매되는 이번 시리즈 1탄은 「버철 파이터2」를 포함한 5개로 4월 25일 발매될 예정이다. 시리즈라는 타이틀에서도 알 수 있듯이 패키지는 분위기가 들도록 변경될 것이며 올 여름과 연말에 제 2탄과 3탄이 발매될 예정이다.


버철 파이터2가 2,800엔?

NETWORK INFOS

웨스트우드, C&C 후속 버전에 N64 기술 활용



웨스트우드사는 N64의 테크놀러지로 자사의 게임인 커맨드 앤 컨커의 3D 그래픽을 응용한 새로운 게임 시리즈를 제작한다고 밝혔다. 게임 시리즈의 이름은 「커맨드 앤 컨커 3D」로 될 가능성이 높으며 우선은 PC용으로 출시될 것라고 언급했다.

한편 N64용으로 출시할 가능성에 대한 언급은 하지 않았지만 N64용으로도 출시될 가능성이 큰 것으로 알려졌다. 또한 현재 플레이 스테이션용 「커맨드 앤 컨커 레드얼럿」을 개발 중이라고 공식적으로 밝혔다.

3DO,N64용 게임 타이틀 제작 중

3DO사가 타하드웨어에 우선하여 N64용 게임 타이틀 시장에 뛰어 들었다. 3DO사가 출시할 N64용 첫번째 타이틀은 예전에 3DO용으로 출시된 바 있는 「배틀스포츠」의 후속 버전이 될 것이라고 밝혔다. 이에 대해 스튜디오 3DO의 사장인 그레그 리처드슨은 "우리가 N64용 게임을 개발하기 원하는 이유는 첫째, N64의 우수한 하드웨어적인 능력 때문이다. N64의 테크놀러지는 우리에게 놀라움을 안겨 주었으며 우리가 그동안 M2를 위해서 제작한 그래픽과 특수 효과을 N64용 게임으로 컨버전하기에 용이하다"고 말했다



이외에 3DO사는 다른 게임 타이틀을 구상 중에 있으며 배틀스포츠와 거의 같은 시기에 출시될 것으로 보인다. 또한, 리처드슨은 3D 야구게임을 플레이 스테이션용과 M2용으로 제작 중에 있다고 밝혔다.

세가,마이크로소프트와 차세대기 협정 체결



일본 세가가 자사의 차세대 시스템인 '블랙 벨트'의 세부사항에 관해서 마이크로소프트와 협정을 맺을 것이라고 밝혔다. 마이크로소프트가 참여하게 될 부분은 운영체제 영역으로 알려졌다.

차세대기 하드웨어 스펙은 아직까지는 확실하지 않으며 앞으로도 계속해서 바뀔 것으로 보인다. 이 블랙 벨트의 그래픽 서브 시스템을 지원하는 것은 3Dfx 부두(Voodoo) 그래픽 칩세트로 알려져 있으며 시스템 자체는 미국에서 디자인되지만 오랫동안 하드웨어 파트너였던 미국의 록히드 마틴사는 이 시스템 개발에 참여하지 않는다고 한다.

시스템의 대략적인 사양은 일반 램 16MB, 텍스처 처리를 위한 2~8MB의 램으로 구성되어 있으며 중앙연산장치(CPU)의 스펙은 아직 알려지지 않았지만 파워피씨(PowerPC) 칩들 중 한 종류가 사용될 것으로 보인다.

한편 세가는 시스템에 관련된 정보가 너무 빨리 유출되는 바람에 이를 불쾌하게 여겨 공식적인 발표는 당분간 유보하기로 했다. 아마도 시스템의 공개는 6월에 개최될 E3 쇼에서 이루어 질 예정이며 시스템 스펙이 계속 바뀌고 있기 때문에 현재 개발자들의 의견을 수렴해 나가고 있다

소니,영문판 FFⅦ의 사전 검열 취소

소니가 영문판 「파이널 판타지VII」의 사전 검열을 하지 않기로 결정을 했다. 소니의 한 고위 간부는 이같은 결정을 당연히 예상되는 수많은 유저들의 반발을 의식해서가 아니고 미국 소니사가 스퀘어사의 원작 작품에 대한 예우를 해 주기로 내부 방침을 결정했기 때문이라는 것이다.

또한 비디오 게임 등급심의 기관이 「파이널 판타지VII」을 자체적인 기준으로 검열할 것이며 소니측은 「파이널 판타지VII」의 등급이 10대용으로 판정이 날 것이라고 예상하고 있다고 말했다.

한편 「파이널 판타지VII」에서 문제가 되고 있던 장면들은 클라우드가 매춘굴을 탐험하는 장면과 여자로 분장하는 장면,성적인 묘사 장면, 노상 방뇨장면 등의 4가지 장면이다.



세가, 새턴의 가격인하 소문을 일축

세가는 항간에 떠돌고 있는 새턴의 가격인하 소문을 완강히 부인했다. 세가는 앞으로 출시될 새턴의 가격이 149달러에서 99달러까지 인하될 것이라는 소문에 곤혹스러움을 금치 못하고 있다. 가장 최근에 떠돌던 소문으로는 만일 가격 인하가 시도된다면 소매점에서 새턴의 소매가격을 보호하려고 할 것이라는 것이었다. 그러나 이에 대해서 세가의 공식 대변인은 "세가는 새턴의 가격을 인하할 계획이 없기 때문에 새턴의 소매가격의 보호 조치는 무의미하다. 게다가 이 시기는 1년 중 하드웨어 판매률이 가장 떨어지는 시기이기 때문에 가격인하 조치는 그다지 큰 효과를 거둘 수 없다. 현재 우리가 더욱 중요하게 생각하는 것은 소비자들을 위한 재미있고 다양한 종류의 게임들을 개발하는 데에 있다"라고 말했다.

특별 진단

게임을 해 보고 사는 신유통 혁명

텔레시디

그동안 자리잡았던 게임 유통구조에 새로운 변화가 일어난다. 이는 게임을 직접 해보고 마음에 드는 게임만을 선정, 구입하는 유통구조로 재고 걱정이 없으며 안방에서 직접 구입하는 텔레서비스 성격이 강하고 가격이 저렴하다는 이점이 있는 차세대 유통방식이다.

물론 현재 불안한 유통구조에 불만을 가지고 제작사 및 배급사들이 자사만의 독특한 직판제도를 세우며 유통구조의 재판을 짜기 시작했지만 그것과는 그 성격을 달리한다. 챔프에서는 97년 8월이면 시동될 텔레시디 유통구조에 대해 긴급 진단해 보았다.

게임 CD 롬인가, 유통 시스템인가?

이번에 열림기획에서 새로 제안된 텔레시디는 첨단 락 기능, 체험판, 통신판매를 결합한 새로운 유통구조라고 할 수 있다. 우선 정품 게임 소프트웨어가 3~5개 정도 담긴 CD를 제작하고 일단은 데모 버전만을 플레이할 수 있도록 락을 걸어 놓는다. 그 후 락이 걸린 CD를 용산 등지의 게임샵과 회원제로 배포한 후 그 안에 담겨 있는 데모 게임을 즐겨본 플레이어가 자기가 해보고 싶은 게임을 선택해서 주문하면 정식 버전을 즐길 수 있도록 하는 유통 방법이다.

이 텔레시디는 오는 8월 첫 타이틀이 발매되며 그 이후 매월 하나씩 주기적으로 발매될 예정이다. 또한 해커의 급증으로 락만으로는 불안하지 않을까 하는 제작사들의 불안감에 대해 열림의 한 관계자는 새로 개발된 열림의 락 기술은 이미 작년 11월, 특허를 신청해 놓았을 정도로 안전하다고 자신있게 말했다.

유통은 의외로 간단

우선은 회원제가 가장 유력시되고 있다. 하지만 그외에도 용산 등지의 게임샵에서 무료로 배포하는 방법도 충분히 고려되고 있다. 앞에서 언급했던 것과 같이 텔레시디는 소비자의 리콜에 의해서 판매 되는 유통구조를 가지고 있다. 일단 어느 정도의 제작비가 들긴 해도 많이 배포하는 것이 승부의 관건이 될 것으로 보인다.

또한 소프트의 공급 문제에서도 국내 제작 게임에 관해서는 이러한 유통구조가 게임 유저를 늘이고 자사의 홍보에도 많은 효과가 있다고 판단,

대부분 긍정적인 반응을 보이고 있는데 반해 외국 판권 게임에 대해서는 별도의 계약이 필요한 지에 대해 아직 논란 중이다. 판매량에 따른 로얄티를 지불해야 하는 외국 제작자와의 협의가 남아 있긴 하지만 소비자 리콜로 인해 판매되는 유통 방법으로 판매량의 집계가 훨씬 간편하고 정확하다는 잇점을 살린다면 아직까지는 불투명하다는 국내 게임 유통 시장의 인식을 불식시키고 좋은 반응을 얻을 수 있을 것으로 전망된다.

유통질서 확립 가능성

현재 열림에서 텔레시디를 위해 판권을 확보해 놓은 타이틀은 약 40여종이다. 이중에는 과거 열림에서 제작했던 PC 타이틀과 유통 사정상 판매되지 못한 국산 제작 게임들도 다수 포함되어 있는 것으로 보여진다. 아직까지는 공개된 자료가 없어 어떤 게임이 텔레시디의 첫 타이틀에 들어가게 될 지는 미지수이지만 초기작인 만큼 대작위주가 될 가능성이 크다. 이에 대해 보다 자세한 내용은 4월 15일 이후 공식적인 발표가 있을 것이라고 한다.

이 텔레시디가 발매됨으로써 미치는 영향은 세가지로 나누어 생각해 볼 수 있다.

국산 게임기술 향상

일단 국내 게임 제작사들에게는 더 많은 기회가 주어지는 것인 만큼 반대할 이유가 없다.

그동안 소규모 게임 제작사뿐만 아니라 이미 상당한 인지도를 가지고 있는 게임 제작사도 게임 퀄리티가 조금 떨어지거나 국내 유저에게 맞지 않는다는 이유로 유통되지 못한 게임 소프트가 상당량 사장되어 있다고 한다. 이런 소프트만을 소화해 준다고 해도 국내 게임 제작사들에게는 많은 도움이 될 것이다.

큰 홍보 효과

또한 국내 유저들에게도 반가운 일이다. 국내 게임 시장이 큰 편이 아니므로 사실 게임의 데모버전을 구하기도 매우 어려웠던 것이 사실이다. 요즘들어 미리내나 소프트 맥스 등 일부 알려진 제작사들이 데모 버전을 만들어 홍보하고는 있지만 사실 아직까지는 국내 제작사가 데모버전을 따로 만들어 홍보할 수 있는 여건은 아닌 것이다. 따라서 국내 유저들에게 데모 게임이라면 의례 외국 게임이라는 인식이 박혀 있던 것도 사실이다. 하지만 앞으로 텔레시디를 이용하게 된다면 더많은 선택의 기회도 가질 수 있고 비록 데모 게임이긴 하지만 제작사와 유저 측에 모두 이익이 되는 것임에 틀림없다.

차세대 유통업 대비 마련

마지막으로 기존의 유통업자에 미치는 영향을 들 수 있다. 우선 열림의 기본 취지는 기존 유통업자들이 소화하지 못한 게임을 다루겠다는 것이 주된 목적이라고 밝혔으므로 가능한 한 서로 중복되는 타이틀은 피할 것이다.

예를들어 게임샵에서 직접 판매하는 게임 타이틀은 쉽게 데모 버전을 구할 수 있는 외국 대작 게임 위주가 될 것이며, 텔레시디는 대작의 대열에서 소외된 일부 국산 또는 외국산 게임 중에서 선택해 국내 유저들에게 보급 될 전망이다.

물론 계획 상으로는 서로 무리가 없지만 인기작의 경우 서로 먼저 선점권을 취득하려 할 것임에 틀림없다. 이 부분에 대해 열림의 한 관계자는 "앞으로 21세기가 되면 광케이블이 보편화되고 패키지 사업은 거의 사라지게 될 것입니다. 저희는 이번 텔레시디를 그때를 대비하는 전단계로 생각하고 있습니다. 그때까지 유통구조가 변하지 못한다면 우리나라의 유통업자는 하나도 살아남지 못할 것입니다. 이번 텔레시디로 보다 진보된 게임 소프트웨어의 유통구조 확립에 조금이나마 기여할 수 있다면 좋겠습니다."라며 이제는 우리나라의 게임 유통업자들이 근시안적인 안목에서 벗어날 때라고 역설했다.

특별 진단

주머니 속의 애완동물 '다마고치' 국내 발매 개시!



지난해 11월 일본에서 처음 발매되자마자 청소년층은 물론 일반인들에게까지 폭발적인 인기를 모으면서 사회 문제로까지 비화되었던 '다마고치'가 대원동화를 비롯한 몇몇 업체를 통해서 국내 발매를 준비 중에 있다. 국내외적으로 애완동물 사육의 붐을 타고 수입되는 다마고치는 얼마전 우후죽순격으로 국내에 유입되어 가격적인 면과 유통 질서를 문란하게 한 적이 있던 열쇠고리 테트리스와 같은 전철을 되풀이 할 상황을 예측할 수도 있기 때문에 초기 도입 과정에서 이런 부분들의 확립이 요망된다.

챔프는 '다마고치'의 국내 도입 과정과 전망, 또 다마고치와 관련된 전반적인 사항을 알아 본다.

다마고치 열풍, 한국 상륙 임박

지난해 말 일본 반다이사에서 처음 제작되어 근래 보기 드문 대히트를 기록한 휴대용 육성시뮬레이션 액정 게임기 다마고치는 그 엄청난 수요와 반다이, 세가의 합병 등 일련의 사태로 원활한 공급에 차질을 빚고 있다. 일본 현지에서는 물량 부족으로 다마고치에 야쿠자까지 동원되기도 했고 그것을 구하기 위한 청소년들의 탈선, 대형 백화점들의 판매 중단 사태까지 벌어져 사회 문제로 비화되고 있는 실정이다. 모든 히트 상품이 그렇듯이 다마고치도 그와 유사한 제품들이 속속 등장하고 있다.

현재 반다이사의 다마고치 후속 버전 이외에도 대만 등 해외에서의 제작이 활발히 진행 중에 있다.

그런데 일본에서의 다마고치의 열풍이 곧 한국에도 불어닥칠 조짐이 보이고 있다. 현재 애니메이션 메이커로 유명한 대원동화를 비롯해 여러 업체에서 다마고치의 도입을 위해 해외 메이커와 접촉 중이거나 계약이 거의 끝나 선적을 기다리는 곳도 있다. 대원동화는 그동안 일본과 완구, 애니메이션 등의 관련 사업을 통해 쌓아온 많은 실적을 기반으로 반다이와 그간 접촉했던 타 업체들을 제치고 다마고치와 그에 관련된 모든 제품의 국내 판권을 획득해 상표 등록까지 마친 상태이다. 대원동화에서 들여오는 반다이의 다마고치는 파트1과 파트2로 반다이 홍콩 지사가 직접 관할하는 중국 현지 공장에서 제작되기 때문에 불량률이 거의 없다고 한다. 현재 일본의 반다이사에서는 해외에서 제작된 다마고치의 유사품들이 일본 국내에 유입되는 것을 막기 위해 법적인 조치를 취하고 있다고 대원동화 국내개발팀의 임재범 과장은 말한다.

다양한 다마고치류 게임들

대원동화 이외에도 그동안 게임관련 무역업을 해오던 '텔슨 서플라이'에서는 대만에서 개발된 다마고치류의 육성 시뮬레이션 액정 게임기를 국내 도입할 예정이다. 텔슨에서 들여오는 다마고치류의 게임들은 가이피, 뾰코, 드래고치 등의 아이템으로 오리나 공룡 등 귀엽고 친숙한 캐릭터를 이용한 아이템으로 가이삐와 뾰코는 4월 중에 드래고치는 5월 중에 각각 발매할 예정이다.

드래고치류의 게임에 등장하는 캐릭터들.



'센트럴 게임월드'와 '아랑'은 중국에서 제작되어 미국에 수출하는 '스마트 치크'라는 다마고치류의 액정 게임기를 들여와 그 중 아랑에서는 '나의 친구 병아리'라는 한글 상품명으로 판매될 예정이다. 또 '게임파티'라는 메이커에서도 다마고치류의 상품을 4월 중 판매할 예정이다.

공급원	다마고치 종류	발매일	수입국
대원동화	반다이 다마고치	4월 22일	일본
텔슨 서플라이	가이피, 뾰코, 드래고치	4월중 5월경	대만
센트럴게임월드	다마고치 스마트 치크	4월 20일	중국
아랑	나의 병아리 친구	4월 중	중국

다마고치, 새로운 게임의 흐름 유도

이번 다마고치의 국내 대량 상륙은 한꺼번에 너무 많은 물량이 유입되어 얼마 전 발매된 열쇠고리 테트리스의 경우에서 알 수 있듯이 유통이나 가격적인 문제 등의 부작용이 있을 수도 있지만 단속으로 침체되어 있는 국내 게임시장의 흐름을 새로운 형태로 리드할 것으로 보이며 최근 붐을 타고 있는 테트리스 열쇠고리 게임기와 더불어 액정 게임의 붐을 더욱 확산시킬 것으로 보인다.

또 3월 한달동안 계도 기간을 거쳐 4월 들어 본격적으로 단속에 들어가는 불법 게임물들에 대체될 아이템으로까지 전망하는 업계 관련자들도 점점 늘고 있다.

한편 다마고치는 청소년층뿐 아니라 여성층과 일반인층까지 타게트로 삼고 있기 때문에 다마고치의 인기가 점점 확산될 경우 일반인들의 게임에 대한 인식 전환에도 큰 일조를 할 것으로 전망된다.

다양한 다마고치의 종류



다마고치란?

다마고치는 병아리처럼 생긴 생물을 컴퓨터 디지털 상에서 키우는 놀이이다. 달걀 크기의 휴대 게임기 안에 살고 있는 이 애완생물은 실제 동물처럼 잠도 자고 밥도 먹으며 배설도 하고 요구할 것이 있으면 주인을 부르기도 한다. 시간이 지나면 나이도 먹게되고 몸무게도 늘어나지만 주인이 애정을 쏟아 기르지 않으면 죽게 된다.

다마고치는 애완동물 사육의 붐을 타고 그것을 시간적이나 장소적인 제약 때문에 할 수 없었던 사람들에게 기회를 주자는 측면에서 개발이 기획됐다. 그러나 놀랍게도 다마고치의 탄생에 주도적인 역할을 한 사람은 반다이 완구 제 1 사업부의 마이타 아키(30세)라는 여직원이었다. "이 아이템은 2년 전부터 기획했던 것으로 당시 애완동물 붐을 타고 애완견이나 고양이를 아파트에서 기르지 못하는 사람들을 위해 그것을 장난감으로 만들고 싶었습니다."라고 말하는 마이타 씨의 최초 발상이 본격 기획으로 착수된 결과 사용자들에게 사육하고 있다는 느낌을 주고 언제나 가까이에서 돌보아야한다는 결론에 이르러 휴대 사이즈로 결정되었다.



반다이 다마고치의 패키지 디자인

다마고치라는 명칭의 기원에는 두가지 설이 존재한다. 그 중 한가지는 생물의 탄생으로 이미지화하기 쉬운 달걀 형태와 그 생물이 태어나 양육되려면 시간의 개념이 필요했기 때문에 시계가 부착된 열쇠고리로도 사용하기 위해 달걀(다마고-탄생)과 시계(워치-성장)를 합하여 다마고치가 되었다는 설이 있다. 또 한가지는 다마고치의 패키지 디자인을 보면 알 수 있듯이 우주선에서 지구로 떨어진 외계의 생물(지구상에는 존재하지 않는 상상에 생물)을 반다이에서 창조해 내 그 이름을 다마고치라고 명명했다는 설도 있다.

다마고치 키우는 법

다마고치 본체에 3개의 버튼을 왼쪽부터 각각 A, B, C로 정한다.

1. 먼저 시계를 맞춘다

본체 옆면에 있는 시트를 뽑으면 삐-하는 소리와 함께 달걀이 나타난다. 본체 뒷편의 리셋 스위치를 볼펜 끝부분처럼 날카로운 것으로 누르면 삐-하는 소리가 난다. B버튼으로 시계를 셋팅해 화면을 띄운 후 A버튼으로 시(時), B버튼으로 분(分)을 맞추고 난 후 C버튼으로 결정한 다음 B버튼으로 다마고치 표치 화면을 불러내면 약 5분 후에 다마고치가 탄생한다.

2. 다마고치가 삐삐-하고 울면 맞춤 마크를 선택해 다마고치를 키워간다

맞춤마크를 선택할 때는 A버튼 - 선택, B버튼 - 결정, C버튼 - 취소의 방법으로 다마고치가 무엇을 원하는 지 알고 싶을 때는 맞춤 마크의 「체크 미터」를 보면 알 수 있다.

3. 기르는 법 (표시 마크 설명)

□**식사**: 포크와 나이프 마크를 선택, A버튼으로 '밥'인지 '간식'인지를 선택해 B버튼을 눌러 결정한다.

□**전기**: 전구 마크를 선택, 결정하면 ON인지 OFF인지를 A버튼으로 선택하고 B버튼으로 결정한다.

□**화장실**: 다마고치가 대변을 보면 화장실 마크를 선택, 결정하여 치워준다.

□**컨디션**: 공과 방망이 마크를 선택, 다마고치와 놀아준다.

A버튼이나 B버튼을 눌러서 누른 버튼과 다마고치가 멈춘 방향이 동일하면 OK. 5회 승부에서 다마고치가 이기면 기분이 좋아진다. 취소할 때는 C버튼을 누른다.

□**주사**: 검은 해골 마크가 나오면 병에 걸렸다는 표시이다.

이럴 때는 주사기 마크를 선택, 검은 해골 마크가 사라질 때까지 치료해야 한다.

□**길들이기**: 배가 고프지 않거나 기분이 좋을 때 호출하거나 배고플 때 식사를 하지 않는 경우, 또는 기분이 나쁜데 게임을 하지않는 것은 버릇이 없어졌다는 것이다.

이럴 때는 소리치는 마크를 선택해 꾸짖어주면 다마고치가 반성을 하며 소리를 낸다.

다마고치의 생성부터 완성까지

유아 시절 : 하루가 지나면 형태가 변함



베이비치

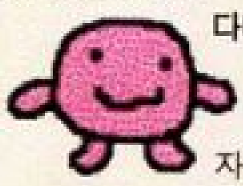
순진무구한 다마고치의 아기. 그러나 간난아기이기 때문에 항상 보살펴야하고 툭하면 울고 병에 쉽게 걸린다



마루치

조금 커졌지만 아직은 유아이기 때문에 투정을 잘 부린다

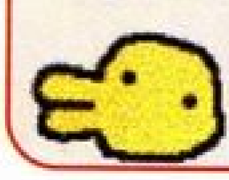
아동 시절 : 2일 ~ 3일이 지나면 변신



다마치

아동기의 다마고치.

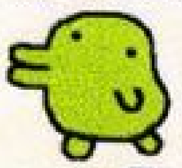
아주 쾌활하며 호기심이 많다. 자주 지껄인다.



구치다마치

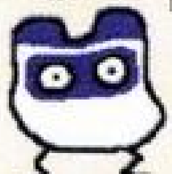
아동기 다마고치이지만 약간 잘못 키운 형태

장년 시절 : 4일 ~ 5일이 지나면 변신



구치바치

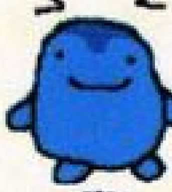
매우 느긋하고 온화한 성격. 분이기 파악이 약간 늦지만 왠지 정이 가는 스타일.



마스쿠치

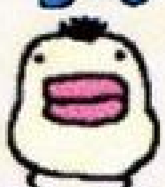
조금 개구장이 다마고치.

호기심이 많고 한번 들으면 잊지 않는다.



긴지로치

매우 쾌활한 성격. 건강체이지만 눈물이 많은 것이 흠이다. 또 대단한 영화광이기도 하다.



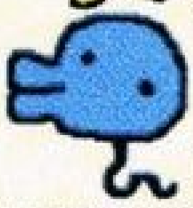
타라고치

두터운 입술이 매력적인 다마고치. 신출귀몰하며 수수께끼를 많이 가지고 있다.



마메치

매우 성실한 다마고치. IQ가 250이나 되는 천재 다마고치이다. 예의 바르고 규칙적인 생활을 하지만 융통성이 없는 것이 단점이다.



뇨로치

다마고치의 최악의 형태. 언제나 밥을 달라고 한다. 성격은 조용하지만 먹을 것 앞에서는 폭력적으로 변한다.

수수께끼의 캐릭터



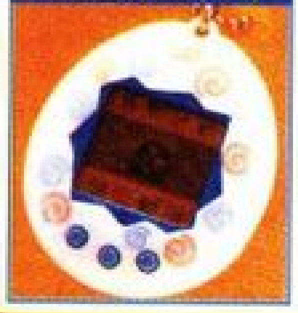
오야지치

다마고치의 최종 형태.

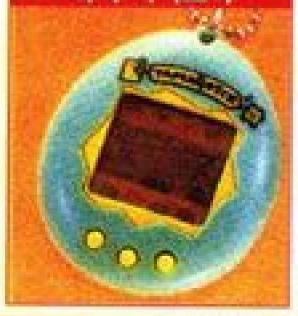
아버지의 모습을 다마고치를 이용해 표현했다. 좀처럼 모습을 볼 수 없기 때문에 그에 관한 상세한 것은 알 수 없지만 술을 좋아하는 듯.

다양한 다마고치의 종류

소용돌이 다마고치



녹색 다마고치



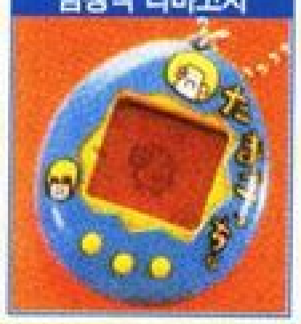
투명 핑크 다마고치



노란색 다마고치



감청색 다마고치



투명 그린 다마고치



캐릭터 다마고치



ARC 특보

승부는 혈투속에 펼쳐지는 순간의 진실이다!!

사무라이 스피리츠64 (가칭)

ARCADE
- 장 르 : 격투 액션
- 제작사 : SNK
- 발매일 : 미정

그동안 SNK에서 비밀리에 개발이 진행되어 오던 네오지오64. 기존의 SNK 작품들이 그러했듯이 이 64비트 보드용 게임도 아케이드로 먼저 선보여진다고 한다. 그러면 그 첫번째 작품은 과연 무엇일까? 일본 현지만이 아니라 국내에서도 KOF '97, 아랑전설4 등 여러가지 추측이 있었는데 그 답이 지난달 개최된 AOU 쇼에서 밝혀졌다. 챔프에서는 격투 매니어들을 위해 64비트용 보드의 첫번째 작품으로 결정된 사무라이 스피리츠64의 실체와 매니어들이 궁금해 할 만한 부분에 대해서 소개하겠다.



베일을 벗고 밝혀진 진실

지난 3월호 게임챔프에서 소개한 SNK의 차세대 보드 네오지오 64. 당시 공개된 사실이 'SNK에서 64비트 보드가 개발되고 있다.', '현재 개발 중인 게임은 레이싱 게임 하나와 격투 게임 하나이다.' 정도에 그쳤기 때문에 SNK팬들에게 있어서는 아쉬움이 많이 남았을 것이라 생각한다. 이에 이번호 챔프에서는 64비트용으로 개발되고 있는 레이싱 게임의 화면 사진과 사무라이 스피리츠64의 대전 모습, 또 그 개발과정을 공개한다.



SNK의 64비트 보드로 개발 중인 레이싱 게임



챔프에 세계 최초로 공개되는 이 레이싱 게임은 세가랠리보다의 월씬 높은 퀄리티를 자랑한다고 관계자들은 밝히고 있다

새로운 등장인물들과 삭제된 캐릭터들

일반적으로 하나의 격투 게임이 후속작을 발표할 때 게임 매니어들은 신 캐릭터와 삭제 캐릭터에 대해 상당한 관심을 갖는다.

이번 사무라이 스피리츠64도 그러한 경우에서 예외일 수는 없다. 우선 지금까지 공개된 캐릭터 중 등장이 결정된 캐릭터는 주인공 하오마루와 그의 라이벌 겐쥬로. 그 외에 우쿄, 리무루루, 나코루루, 한조, 갈포드 등의 고정 멤버가 등장이 결정됐으며 신 캐릭터 3명이 공개되어 있다.

신 캐릭터 3명에 대해서 말하자면 이름이 아직 공개되지 않은 상태여서 정확하지는 않지만 시라누이(부지화무)의 피를 이은 캐릭터(좀더 자세히 말하자면 겐안의 후손인 듯 싶다)와 라인하르트 지거 이상의 거체를 과시하는 캐릭터. 그리고 가냘픈 듯 보이는 푸른 머리의 여성이다.



고풍스러운 전통 가옥 앞에서 대전 중인 나코루루의 1P, 2P 캐릭터



왼쪽 상단에 3인의 신 캐릭터의 모습이 보인다. 화면 상태가 좋지는 않지만 거대한 덩치의 신캐릭터가 존재한다는 것은 분명하다

〈캐릭터 제작 순서도〉

캐릭터의 이미지 일러스트를 토대로 모델링을 시작한다 ➡ 캐릭터별 모션 캡처 데이터를 작성한다 ➡ 모델링으로 완성된 캐릭터에 모션 캡처 데이터를 옮긴다 ➡ 액션이 허용하는 범위 내에서 데이터를 출력한다 ➡ 모션 캡처로 구현하지 못한 액션을 애니메이터들이 작성한 후 재입력 ➡ CG 기법을 이용해 각 기술의 연출을 마무리 짓는다비단 캐릭터 제작에 관해서만 게임의 특징이 보여지는 것은 아니다.

상대와의 배틀 시 기본 화면은 2D의 형식을 취하고 있지만 캐릭터들이 사용하는 기술과 플레이어의 선택에 의해 시점이 변하기도 한다. 마을과 숲속, 평원 등 여러 무대에는 제작기 어울리는 3D연출이 존재한다고 하니 이 부분 역시 기대되는 부분일 것이다.


하오마루의 와이어 프레임 작업 단계



캐릭터 워크와 … 시점의 전투 장면



한조의 후면에서 바라본 대전 시점



다시 정면에서 바라본 시점으로 전환

현재 사무라이64의 총 등장인물(플레이어가 선택 가능한)은 12인으로 예정되어 있으며 나머지 두명의 캐릭터에 대해서 검토 중이라고 한다. 캐릭터의 인기 순위로 따진다면 고정 캐릭터 중에서는 샤를로트, 아마쿠사가 유력하지 않을까?

모션 캡처로 인간 이상의 액션 연출

최근의 3D격투 게임을 살펴보면 하나의 게임을 만들기 위해 다양한 첨단 기술이 사용된다는 사실을 알 수 있다.

그 중에 하나로 이제는 상식이 되어버린 모션 캡처를 들 수 있는데 사무라이64에서도 모션 캡처 기술은 사용되고 있다. 단, 사용을 하고 있는 개념에 약간 차이가 있는데 그것은 이제껏 모션 캡처를 사용한 게임들이 등장 캐릭터의 완벽한 인간미를 연출하기 위해서라는 반면 사무라이 스피리츠는 극도의 부드러움에 초점을 맞췄다는 것이다.

간단히 설명해보기로 하자. 사무라이 시리즈를 조금이라도 해본 독자라면 알겠지만 이 시리즈는 버철 파이터나 철권에 비해 인간이 표현하기에 불가능한 기술이 대부분이라 할 수 있다(예를 들어 한조나 갈포드가 분신을 사용하며 순간 이동을 하는 것과 새의 다리를 잡고 매달리는 것 등). 그 때문에 모션 캡처를 통해 얻은 데이터를 그대로 활용할 경우 시리즈를 통해서 보여지던 화려한 액션성이 모두 사라질 가능성이 있다고 판단하여 기본동작과 연계기에 관한 패턴에만 모션 캡처를 사용하며 필살기 등의 연출은 SF영화에서 사용되는 기법으로 제작되고 있는 것이다. 좀더 빠른 이해를 위해 위의 캐릭터 제작 순서도를 보자.


한조의 모션 데이터를 정리 중인 화면

빠른 진행을 위해 나눠어진 트라이앵글 팀

현재 SNK내에서 64비트 보드용 게임 개발에 들어가 있는 팀은 총 5개팀. 이 중 3개 팀이 사무라이 스피리츠64 제작에 참여하고 있다. 각각의 팀이 맡고 있는 역할은 동작 데이터 분류와 캐릭터 모델링 데이터 작성, 대전 시의 밸런싱과 연출, 각 캐릭터의 홈 그라운드가 되는 배경 그래픽이다.

이것은 어느 한쪽에 지나친 우선 순위가 정해져 있지 않기 때문에 기간 내에 자신들이 맡은 부분에서 보다 쉽게 완벽도를 올릴 수가 있는 것이다. 이후 각각 작성된 데이터를 하나로 종합하여 캐릭터를 움직이며 대전을 시키는데 있어서는 밸런싱 작업을 담당하고 있는 팀에서 하게 되며 현재 약 40%의 완성도를 보이고 있다. 지금과 같은 작업 진척도라면 여름 방학 쯤에는 완성될 것으로 보이며 마무리 작업을 담당하는 애니메이터들이 딜레이의 열쇠를 쥐고 있다고 보아도 좋다.

환상적인 배경과 분노 게이지의 표현이 아주 이색적이다



영화속의 리얼 액션을 추구하며...

인간이 가질 수 있는 최대한의 동작을 살려 타격기 본연의 감각에 중점을 맞춘 것이 최근 등장하고 있는 3D 격투 게임들의 모습이다. 분명 격투라고 하는 단어에 가장 근접하기 위해서는 그것이 정확한 목표가 될 수도 있다.

그러나 반면에 게이머를 관객이라고 하고 게임을 영화라고 했을 때도 옳다고 할 수 있을까? SNK가 선보이는 격투 게임의 매력이라면 인간이(혹은 플레이어) 표현할 수 없는 액션을 대리적인 입장에서 화려하게 표현하는데 있다고 해도 과언은 아닐 것이다.

따라서 SNK측은 이제까지 보여줬던 자신들만의 액션성을 그대로 유지해 나갈 것이며 그에 걸맞는 3D 액션 게임을 지속적으로 선보일 것이다.

PS 특보

리얼타임 논스톱 시뮬레이션

프론트미션 얼터너티브

95년초 혜성처럼 등장해 스퀘어는 RPG만 만드는 회사라는 선입견을 박살낸 작품인 프론트 미션. 그 리얼한 설정과 독특한 시스템에 반한 많은 팬들은 역시 스퀘어라면서 탄성을 아끼지 않았다.
그 대작의 속편이 팬들의 성원에 보답해 드디어 수면 위로 부상했다.

PlayStation
- 제작사: 스퀘어
- 장 르: 리얼타임 3D 전략시뮬레이션 RPG
- 발매일: 97년 여름
- 가 격: 미정

전혀 새로운 장르

프론트미션Ⅲ 얼터너티브는 장르가 3D시뮬로 바뀌었다. 지금까지 이런 게임중 대표작이라면 C&C를 들수 있는데 작년 우리나라 PC게임시장을 정령한 장르인데다가 RPG 요소까지 도입했다니 더욱 기대가 된다.





Ⅰ에서의 시가지와는 차원이 다른 그래픽이다

화려한 그래픽

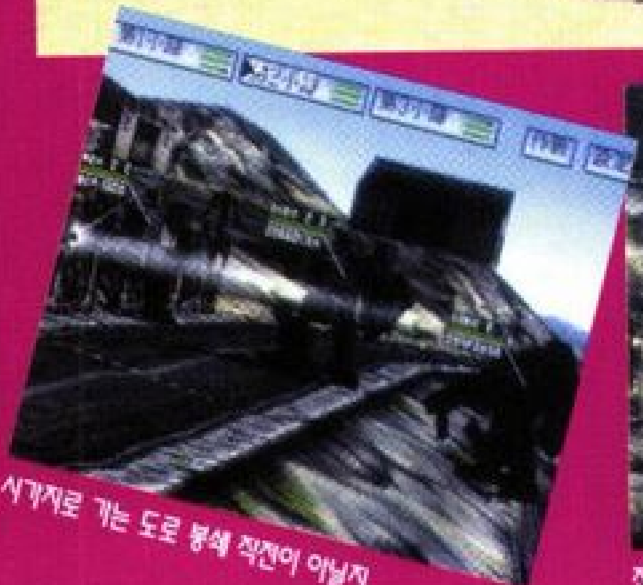
이번에 발표된 Ⅲ의 그래픽은 고해상도로 특히 각각 병기의 표현이 대단히 현실감 나고 육중한 박력이 그대로 전해진다. PS의 성능을 살려 기체와 건물은 완전 폴리곤으로 구성되었고 텍스쳐도 상당히 꼼꼼하게 칠해져 있다.

논스톱 시뮬레이션

이 프론트미션은 전작들과는 별개로 새로운 컨셉하에 탄생되었다. 플레이어를 최전선의 전장으로 억지로 끌어들이는 경이의 시스템을 준비한 것이다. 그 중추가 되는 것이 바로 논스톱 시뮬레이션. 전작에서는 전투 돌입시 1대 1의 전투로서 전투화면으로 전환되었는데 비해서 이번에는 플레이어의 지시에 따라 복수의 전투머신「WAW」가 동일맵상에서 쌍방간에 난투를 벌이는 것이다. 게임의 전개에 따라 시시각각으로 변하는 풍경, 전황. 그건 당연하다. 바로 이곳은 전장인 것이다.



인터미션에서 적에 대한 상세한 브리핑을 받는다



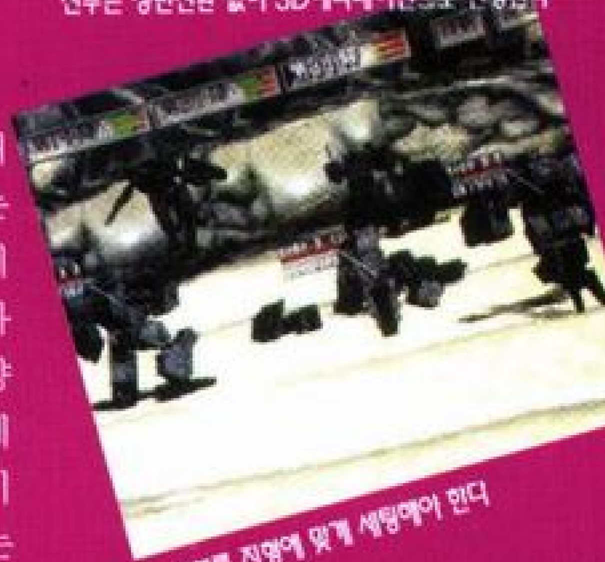
시가지로 가는 도로 봉쇄 작전이 아닐지



전투는 장면전환 없이 3D애니메이션으로 진행된다

브레인 배틀

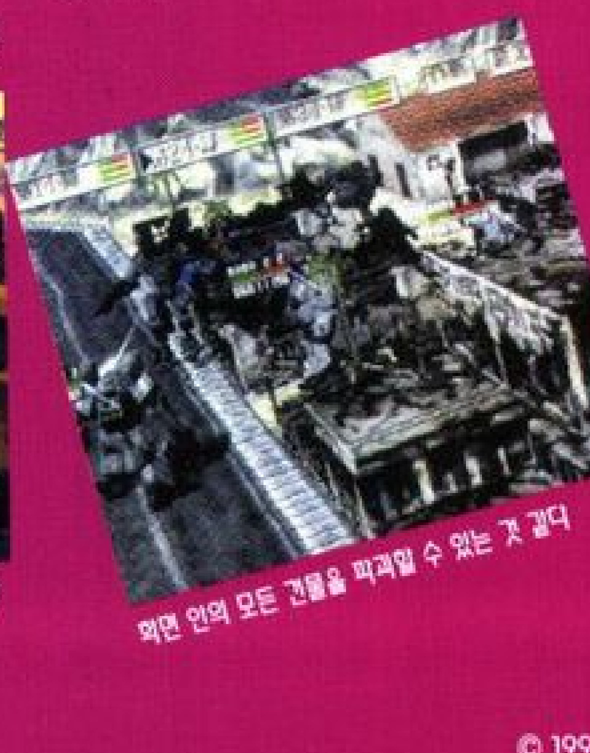
이 게임에서는 3개의 소대에 대해 각각 3기의 WAW로 편성되는 소대제를 도입했다. 또 각각의 기체는 전작과 마찬가지로 파츠를 갈아끼움에 의해서 전황에 대응한 다양한 변경이 가능하다고 한다. 전작에서는 마지막에 가면 결국 로봇들이 획일화 되어 버리는 단점이 있었는데 이번 작품에서는 각각의 파트 특성을 잘 살려줄 것으로 믿어 의심치 않는다. 그리고 인터미션도 대단한 발전을 보여서 출격 전에 3D맵으로 지형 현황과 적의 포진을 살핀 뒤 타겟을 자세하게 지시 받게 된다. 각각의 작전과 자신의 부대원간의 조율을 통한 깊은 전략성이 전편에 걸쳐 요구되는 것이다.



각 기체를 지형에 맞게 세팅해야 한다



다양한 형태의 WAW가 등장한다. 뒤 배경은 2D그래픽이다



화면 안의 모든 건물을 파괴할 수 있는 것 같다



매복 작전도 가능하다

PS 특보

소문의 진상 드디어 발굴!

브레스오브파이어3

캡콤의 첫 PS용 RPG인 브레스 오프 파이어3가 드디어 오래간만에 신정보를 드러냈다. 지난 봄 PS용 스트리트 파이터 제로에 데모로 들어감으로써 알려졌던 이 게임은 그동안 팬들의 열망에도 불구하고 모든 면에서 베일에 싸여 있었다.

- 제작사 : 캡콤
- 장르 : RPG
- 발매일 : 미정
- 가격 : 미정

새로운 타입의 주인공

이번에 공개된 일러스트는 주인공 남녀의 어렸을 때와 어느정도 성장했을 때의 모습이다. 첫눈에 알 수 있는 것은 바로 분위기가 상당히 틀려졌다는 것이다. 지난 2때의 일러스트를 기억하고 있는 사람이라면 알겠지만 약간 투박하고 씩씩한 느낌이었다면 이번의 일러스트는 깨끗하고 약간 얌전해 보인다. 전작의 답습이 아닌 새로운 마음으로 만드는 작품이라는 것을 알리기 위함이 아닐지. 지금까지 1,2의 히어로는 용족, 히로인은 날개족이었다는 것을 생각해볼 때 이번 3에도 그 설정은 그대로 이어지지 않을까 한다. 하지만 히로인의 어렸을 때 모습에서 날개가 보이지 않는 것으로 보아 그것이 이야기 전개의 키포인트가 될지도 모른다.


Ⅱ에서의 전투신


전투는 전작과 같은 쿼터뷰다. 그래픽의 진화를 확인해 보자


Ⅱ의 주인공들. 역시 히로인은 날개족이다

게임의 특징

이번 3에서의 특징은 무엇보다도 3D폴리곤을 사용한 리얼하고 현장감이 넘치는 배경이다. 폴리곤으로 만들어진 덕분에 시점변환이 자유롭게 가능하므로 새턴의 기대작인 그랜디아와 비슷한 방식으로 이해하면 될 것이다. 전투방식은 종래와 마찬가지로 쿼터뷰. 하지만 각종 특수공격이나 마법공격시에는 다양한 카메라 앵글로 박력있는 장면장면을 즐길 수 있다.

완성도 높은 스토리

원래부터 깊이 있는 스토리가 자랑이었던 브레스 시리즈. 시리즈의 3편으로 넘어오면서 깊이는 한층 더해져서 보다 더 비극적인 스토리 전개와 멋진 영상효과가 조화를 이룬 RPG가 될 것임이 분명하다.

그리고 전작들에서 호평받았던 낚시시스템은 엄청난 발전을 했다고 한다. 경이의 파워업을 했다고 제작진이 자랑하는 만큼 기대해 보아도 손해는 없을 듯하다. 하루빨리 PS에서 「브레스 오브 파이어 3」를 즐길수 있는 날이 오기를 빈다.


어렸을 때의 주인공들. 2탄의 일러스트와는 상당히 분위기가 틀리다


성장한 주인공들. 히로인의 등에 달린 것은 날개로 보인다


배경은 폴리곤으로 구성되어 있다


이벤트 신의 연출은 압권이다

PS 특보

레드컴퍼니와 코나미의 합작 소프트

미츠메테 나이트

천외마경, 사쿠라대전의 히로이오우지가 이끌고 있는 레드 컴퍼니와 코나미라고 하는 강력한 콤비가 공동으로 개발하고 있는 「미츠메테 나이트」. 발매는 98년 봄 예정. 모든 게이머의 관심이 집중된 가운데 이 게임의 개발이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보자.

PlayStation
■ 제작사:코나미 / 레드컴퍼니
■ 장 르:순애 시뮬레이션
■ 발매일: 98년 봄 예정
■ 가 격: 미정


코나미와 레드 컴퍼니가 손을 잡았다

젊은이들로 구성된 스탭진

현재 「미츠메테 나이트」는 그래픽 테스트가 끝나고 시나리오와 시스템도 거의 완성된 상태다. 작업은 순조롭게 진행되고 있는데 제품의 출시가 늦어지는 이유는 게임의 밸런스조정 때문이라 한다. 그리고 이 게임에는 젊은 스텝들을 대거 기용, 적극 활용하고 있다. 태어날 때부터 게임기의 버튼을 만지작거리며 자라난 이들의 게임감각은 기성세대의 감각과는 틀리기 마련. 이들은 무엇보다도 게임을 빨리 이해하는 특징이 있고 그러한 감각을 제작에 적용시킬 수 있다는 장점이 있다. 때문에 현재 기획 부분에서 21세의 젊은 스텝이 참가하고 있고 레드컴퍼니에서는 앞으로 10대 스텝들을 적극 기용할 방침이다. 특히 이번 팀은 젊은이들로만 구성되어서 현 유저들이 공감할 수 있는 재미있는 게임을 만들기에 가장 적합한 팀이라 한다.


레즈리:약간 기가 세어보이는 그녀. 다른 여자의 제복에 비해 스커트의 길이가 짧아보이는 것은 기분 탓일까?

중세유럽 세계가 무대의 배경

지금까지 레드컴퍼니가 내놓은 게임의 무대는 항상 일본이었던데 반해 이번작에서는 중세유럽 세계를 무대로 하고 있다. 그 이유는 젊은 스텝들의 참신한 분위기를 나타내기 위함이다. 지금까지처럼 일본풍으로 가게되면 구태의연한 모습을 보이지 않을까 하는 느낌과 배경을 현대로 하면 「도키메키 메모리얼」과 비슷한 이미지가 되어 버리기 쉽다고 생각했기 때문으로 보인다. 그래서 레드컴퍼니는 현대 감각이 통하는 중세 유럽풍의 가공 세계를 구상하게 되었는데 유럽풍의 무대에서는 인종을 뛰어넘은 사랑이나 여자를 위해 검을 휘두르는 전사 등을 일본과 달리 위화감 없이 표현할 수 있기 때문이다.


한나: 숏커트의 머리스타일이 잘 어울린다. 3명 모두 제복이 약간 틀린 것은 학년이 틀리기 때문이 아닐까?

장르가 연애 시뮬레이션이 아닌 순애 시뮬레이션이라는 점이 많은 사람들에게 의문을 가지게 하고 있는데 식상한 연애시뮬 장르보다는 좀더 실제 여자아이를 상대하고 있는 듯한 감각을 실현하려는 것이라 한다. 즉, 단순히 사귀기 위한 대상으로서의 여자보다는 좀더 존재감이 확실한, 좀더 생동감있는 대사 등을 원하는 팬들의 요망을 받아들인 것이다. 따라서 게임의 기본 흐름은 여자를 사귀는 것이 아닌 플레이어 자체를 성장시키는 것이다. 그럼에 따라 자연히 여자들의 관심도가 변한다는 식이다. 상당히 현실적이며 아마 단순한 연애 시뮬을 넘어선, 사랑을 위해 목숨을 버리는 희생적인 사랑도 표현되는 것이 아닐지...


피코:아마도 요정같은 존재로 보이는 캐릭터. 플레이어에게 조언을 해줄지, 아니면 사악한 악마로 변할지는 아직...?

레드컴퍼니와 코나미의 미래는?

미쯔메테 나이트를 포함, 앞으로 레드컴퍼니와 코나미가 연계, 공동제작으로 3개의 작품을 만들어 낸다는 이야기가 있지만 정확한 타이틀 명이 알려진 것은 아직 없다. 다만 레드컴퍼니와 코나미가 가지고 있는 힘을 합쳐 양질의 게임을 계속해서 발매한다는 생각을 갖고 있을 뿐이다.

한창 부진을 보이다가 악마성 드라큘라로 재기의 청신호를 보내고 있는 코나미. 사쿠라대전으로 이번 CESA시상의 게임대상을 받은 레드컴퍼니. 과연 그들의 새로운 도전은 성공할 것인가?


소피아:정말 얌전한 분위기를 흘리고(?) 있는 소녀. 아마도 히로인이 아닐까? 가슴에 자연스럽게 맨 리본이 귀여워보인다.


볼프 가리오:이름에서는 남성이라고 보여지지만 정체는 아직 베일에 싸여 있다. 결국 적일까? 아군일까?

SS 특보

미소짓는 것은 신인가, 악마인가?

솔로 크라이시스



신앙심을 기본으로 하는
「기적」의 힘을 발휘한
인간세계와 악마세계와의
전투가 시작된다.
최후에 미소짓는 것은 신인가,
악마인가?

- 제작사: QUINTET
- 발매일: 97년 봄
- 가 격: 미정
- 장 르: 시뮬레이션

메인 시스템

적과의 전투, 인간을 육성시켜 세계를 정복한다고 하면 너무 흔한 이야기라고 생각할 수도 있겠지만 독자적인 광원 처리로 형성된 아름다운 세계에서 펼쳐지는 이번 작품은 폴리곤의 특징을 잘 활용시켜 색다른 분위기를 풍기는 시뮬레이션 게임이다. 우선 이번 작품의 세계에는 표면과 안이 있다. 표면은 신이 지배하는 인간들의 세계, 안은 악마가 지배하는 마물들의 세계다.

이 표면 세계의 신이 되어 안 세계의 악마를 무찌르는 것이 플레이어의 목표인데 그 방법이 약간 달라졌다. 직접 악마와 싸우는 것은 신이 아니다. 신은 그의 하수인들에게 명령을 내리는 것으로 악마와 싸워 가는 것이다(물론 악마에게도 하수인 마물들이 있다). 마물들의 마수를 빠져나가 악마의 본거지를 치면 되는 것이다.



Devil's World
여기는 [illegible]에 해당하는 악마의 세계. 토지의 기복 등을 보면 위의 사진과 반대인 것을 쉽게 알 수 있다

표리일체의 세계

이 세계가 3차원이기 때문에 종이를 펼치면 분명 거기에는 안과 바깥이 생긴다. 그리고 종이를 잘랐을 때 산처럼 튀어 오른 부분이 바로 안에서는 반대 꼴인 계곡이 되어 있다는 것을 알 수 있다. 신의 세계와 악마의 세계의 원리는 기본적으로는 이것과 동일하다. 바깥 세계의 신이 기적을 일으켜 토지를 융기시켜 산을 융기시켰다면 그 바로 안쪽에서는 대지가 가라앉아 계곡이 생긴다. 신과 악마로 서로 반발하면서 상호 간섭하는 세계. 그것이 이 게임의 세계인 것이다.



Gold World
여기가 플레이어가 이끌어 가는 바깥 세계.
신의 하수인(인간)들이 지도자를 중심으로 신을 섬기며 살고 있다

보드게임 감각의 시뮬레이션 게임

이번 작품에서는 신과 악마가 서로 행동을 일으키는 턴 제를 채용하고 있다. 이쪽이 정찰을 보내어 적의 모습을 살피듯이 상대도 이쪽을 탐색하게 되는데 이는 모두 서로의 턴으로 행해져 악마가 어떤 행동을 취했는지 플레이어는 알 수가 없다. 서로의 수를 읽으면서 다음에는 어떤 식으로 대처해 올까 하는 불안과 기대….

또한 많은 면을 준비해 놓은 면 클리어 타입이어서 마치 사람을 상대로 한 보드게임과 같은 재미도 맛볼 수 있다.

살아 있는 사람과 이벤트의 다양함



신은 혼자서는 싸울 수가 없다. 마물들과 싸우려고 해도, 안의 세계를 탐색하려고 해도 신 대신 행동해 주는 하수인 없이는 무엇도 할 수 없는 것이다. 신의 수족이 되어 주는 이 하수인들은 살아 있는 인간. 각기 이름과 종별(직업)을 가지고 세계 위에서 발생하는 많은 이벤트에 각각 밀접한 관계를 가지고 있다. 만약 마물 등에 의해 어떤 인물이 죽어 버린다면 그가 관계하는 이벤트가 발생하지 않을 수도 있다는 것이다. 하수인들에는 신의 소리를 듣고 다른 사람들에게 신으로부터의 명령을 전하는 지도자와 다른 인간들이 존재한다. 사람들은 집을 짓고 인구를 늘리고 전투를 하고 스스로 믿는 신의 품에서 밤낮을 보내고 있는 것이다.

SS 특보

장대한 대하 드라마를 자랑하는 세가반다이의 첫작품

슈퍼 로보트대전F

세가와 반다이가 합동으로 가진 신작 발표회에서 「슈퍼 로보트대전」의 최신작이 새턴으로 발매된다는 발표가 있었다.
특히 이번 「슈퍼 로보트대전F」에는 에반겔리온 초호기도 등장한다.



SEGA SATURN
■장 르 : 시뮬레이션 RPG
■제작사 : 반프레스토
■현지발매일 : 97년 7월 25일
■현지발매가 : 6,800엔

에반겔리온 전격 채용!

최신작인 만큼 많은 부분에서 파워 업되어 발매될 것은 틀림없다. 우선 가장 확실시되고 있는 것이 등장 캐릭터 부분. 이번 「슈퍼 로보트대전 F」에서는 「신세기 에반겔리온」과 「전설거신 이데온」, 「톱을 노려라」 등에 출현했던 로보트들이 대거 등장한다. 또한 대사면에서도 130명이라는 엄청난 숫자의 성우들이 캐스팅되었다.

장대한 신 시나리오

기본적인 스토리는 「제 3차」 이후의 스토리라고 한다. 결국 「제 4차」가 되는 것이지만 기존에 발매된 SFC와 PS의 「제 4차」와는 전혀 다른 새로운 스토리가 될 것이라고 한다. 이것은 이번 「F」에 새로운 캐릭터들이 대폭으로 증가되어 그 캐릭터들의 스토리가 포함되어야 하기 때문으로 따라서 새턴만의 완전 오리지널 스토리가 만들어 지게 된 것이다.



TV용 애니메이션 「에반겔리온」 제 1화와 같은 대화가 등장

시나리오의 규모 자체도 지금까지의 시리즈가 평균 70개 전후였던 것에 비해 이번에는 110개 이상이라는 최고의 분량으로 제작하게 된다. 따라서 스토리의 분기도 더 많아지고 1회 플레이로 40화 전후를 플레이하게 되는 등 시나리오 면에서는 지금까지의 시리즈보다 월등하다고 할 수 있다.

파워 업된 시스템

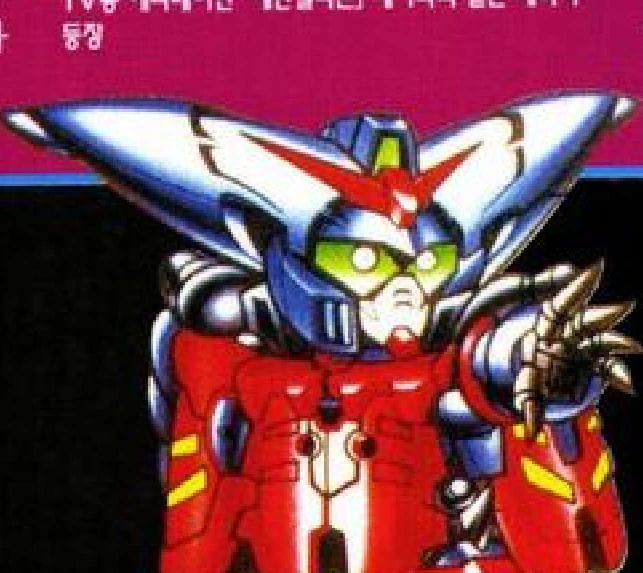
이 시리즈의 최고 매력 중 하나는 역시 전투신이다. 「F」에서는 지금까지의 시리즈와 같이 캐릭터들이 SD로 그려진다.

그러나 전투시의 연출이나 효과 등은 새턴용으로 파워 업하여 다시 제작된 것이기 때문에 더욱 흥미진진한 전투가 펼쳐지게 될 것이다. 로딩에 관해서도 「S」보다는 빠른 것을 목표로 제작 중이며 화려한 필살기 등은 애니메이션으로 처리된

그외 로보트대전의 스타들!

스토리의 연대나 그외 설정을 보더라도 신 캐릭터들을 제외하면 사실 나머지는 대부분 「제 4차」에 등장했던 캐릭터들이다.

하지만 발매시 변경점이 있을지 모르니 우선 등장이 확정된 캐릭터 중 인기 캐릭터를 위주로 소개하기로 한다.



마스터 건담

동방불패가 즐겨 사용하는 로보트로 동방불패는 이번 작품에서 과연 어떻게 묘사될 지 궁금하다.



게타 1

게타 로보트 계열은 게타1에서 게타 드래곤 그리고 진 게타로 강화되어 간다.



빌바인

시리즈에서는 최강의 부류에 속한다. 하이퍼 오라 베기의 위력은 변하지 않았을까?





이데온 등장!



지금까지와는 다른 형태의 적, 시도는 어떤 모습으로 등장할 것인가?



불멸의 힘 건버스터



둘의 힘을 합할 때 건버스터는 무적이 된다

다고 하니 기대해 볼만하다.

신 캐릭터 대거 출현!

이번 「F」에는 「제 4차」에 등장했던 대부분의 로보트들이 출현한다. 그외에도 전편에 등장했던 「기동무투사 G 건담」과 「신기동전기 건담W」도 재등장하게 된다. 「신 슈퍼 로보트대전S」에서는 「건담W」의 캐릭터로 히이로와 제쿠스 등만이 등장했지만 이번 「F」에서는 토로우와 카톨 등의 건담 파일럿과 적 캐릭터도 더욱 증가했다.

게다가 이제는 건담과도 어깨를 겨룰 만큼 인지도가 높아져 버린 「신세기 에반겔리온」 역시 「F」에 등장하게 되며 그 외에도 「전설거신 이데온」의 이데온과 「톱을 노려라」에 출현했던 건버스터가 등장한다.



범용인형결전병기 에반겔리온 초호기



무한의 힘 이데온

성우 130명 이상의 호화 보이스!

플레이 스테이션용 「제 4차S」부터 CD ROM으로 변하면서 캐릭터의 전투시에 메시지 음성이 추가되었다. 물론 「신 슈퍼」에서도 모든 캐릭터에 음성이 들어 갔지만 이번에는 그정도가 아니다.

실제로 전투에 참가하여 메시지를 말하는 캐릭터가 250명 이상이며 이를 위해 캐스팅된 성우만도 130명 이상으로 대작 애니메이션을 제작하는 것 이상의 투자라고 할 수 있다.

「제 4차S」에서는 음성이 들어있지 않았던 주인공 캐릭터도 타입별로 음성이 들어갈 예정이다. 그 외에도 합체 로보트의 동료간 대화도 삽입될 예정이다.



탑승자는 레이



마법과학에 따라 만들어진 마장기신 사이버스타



휴케바인

「제 4차S」에 등장한 리얼 로보트로 선택시에 플레이어의 캐릭터가 탑승하게 된다. 블랙 홀을 에너지로 한다.



ν건담

아무로와 레이가 자주 사용하는 캐릭터로 역시 인기 캐릭터 중 하나이다. 사정거리가 긴 핀펑넬이 주력 병기이다.



마징가Z

국내에도 많이 알려진 초 인기 로보트. 장갑의 두께가 특징이며 발진 신 등의 데모가 들어갈 지가 의문이다.



사이버스타

마사키와 아돈이 탑승하는 마장기신으로 바람의 정령을 수호정령으로 가지고 있다. 사이버드로 변형이 가능하다



구룬가스터

「제 4차S」에 등장했던 캐릭터로 캐릭터 합체시 변형이 가능하다.

SS 특보

슈팅에서 RPG로 날아 오른!

아젤 -팬저 드래군 RPG-

3D 슈팅으로 유명한 팬저 드래군의 3탄이 RPG로 발매된다. 이번에 발표된 「아젤 - 팬저 드래군 RPG」는 전작이 스토리가 부족했던 슈팅이었던만큼 그동안 부족했던 스토리성에 많은 투자를 한 듯하다.

SEGA SATURN

■장 르 : RPG
■제작사 : 세가
■현지발매일 : 97년 여름 예정
■현지발매가 : 미정

주요 등장 캐릭터는 20인 이상!

신작 새턴 대작 RPG답게 주요 등장 캐릭터는 20인 이상이라고 한다. CD 몇 장으로 제작될 지도 아직은 미지수. 다만 현재 공개된 캐릭터는 3명으로 이번에는 이들에 대해 알아보기로 하자



엣 지

이번 이야기의 주인공. 직업은 용병으로 동료들과 함께 제국군의 발굴소를 지키는 용병으로 알려져 있다. 하지만 크레이맨에게 가족이라고 할 수 있는 동료들을 모두 살해 당하고 엣지는 그를 쫓아 여행을 떠난다. 물론 여행 중에 플레이어와 함께 성장하게 된다.



크레이맨

기술 연구를 주로 하는 제국군 내 특수부대 소속이다. 엘리트이긴 하지만 반기를 들고 중요한 발굴물인 「아젤」 등을 가지고 도망친다. 그러나 그 이유에 대해서는 일체 불명.



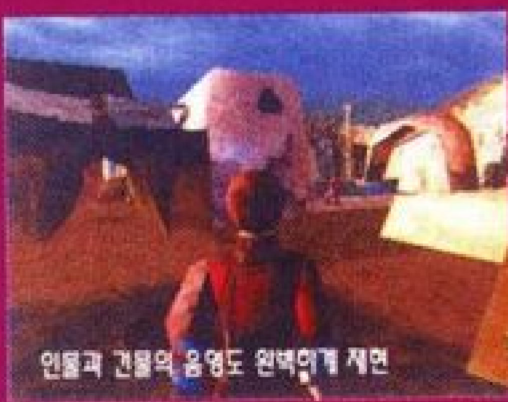
아 젤

구세계에서 만들어진 데미 휴먼. 크레이맨에 의해 눈을 뜨게 되므로 그를 아버지처럼 생각하게 된다. 데미 휴먼이기 때문에 감정이라는 것이 거의 없다.

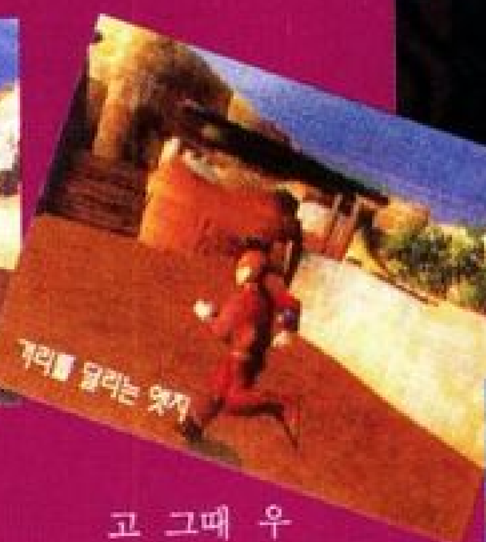
시리즈의 모든 수수께끼를 푸는 최신작

드래군이라는 비룡을 소재로 한 「팬저 드래군」 시리즈의 최신작이 발표되었다. 제목에서 알 수 있듯이 장르는 RPG이다. 등장인물과 건물 등이 모두 3D 폴리곤으로 만들어져 있다. 따라서 인간의 움직임도 지금까지의 게임에서는 볼 수 없을 정도로 리얼하게 그릴 수 있을 것이다. 또한 광원처리에 따라 시간의 경과를 알 수 있어 플레이어가 거리를 실제로 돌아 다니는 느낌이 들도록 제작되었다.





인물과 건물의 음영도 완벽하게 재현

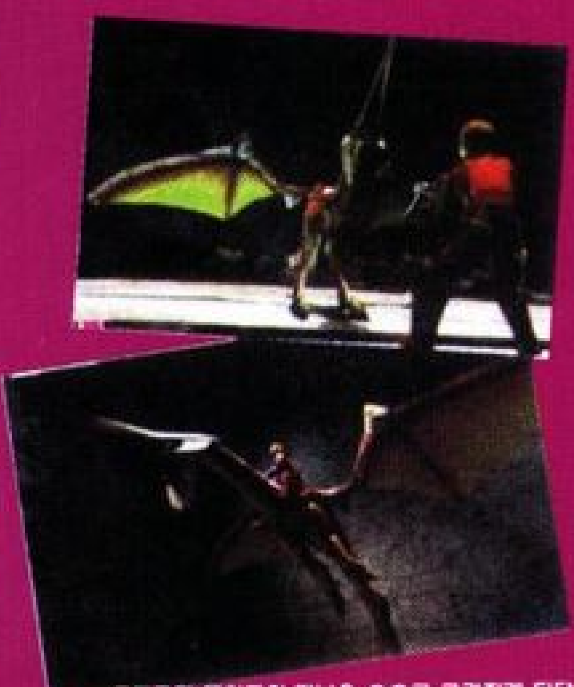


거리를 달리는 엣지

스토리

수천년 전 전성기를 맞이했다가 쇠퇴해 버린 구세계. 제국은 유적을 통해 과거 구세계의 병기와 도구를 찾고 있었다. 제국군의 발굴소를 경비하는 용병들 중에 주인공 엣지의 모습이 보인다. 그러던 어느날 엣지의 무리는 공성생물들의 공격을 받고 그때 우연하게도 기묘한 발굴물이 출토되었다. 그것은 바로 잠들어 있는 듯한 여자의 모습이었다.

한편 크레이맨이 이끄는 부대에 의해 전멸당한 용병들 사이에 엣지도 총을 맞고 유적 한구석에 버려지게 되었다. 얼마후 눈을 뜨게 된 엣지는 전설의 공성생물 드래군을 만나게 된다.



드래군과 주인공의 만남은 CG로 그려지게 된다



필드 화면은 전작을 계승했다. 이것은 결코 전투 화면이 아니다



사막 필드도 있다

기본 시스템은 아직 미지수

RPG라면 전투와 성장 시스템이 중심이 되기 마련이다. 하지만 아직 이런 부분에 대해서는 밝혀지지 않았다. 다만 전투는 커맨드 입력 방식은 아닌 것으로 보여진다. 그렇다고 슈팅과 같은 전투도 아닐 것이다. 성장 시스템에 대해서도 아직 밝혀진 것은 없다.

「Ⅱ」에서는 시나리오 클리어 결과에 따라 드래군의 성장 형태가 변하는 시스템이었다. 이번에도 드래군이 성장한다는 점은 판명되었지만 어떤 조건에 의해서 성장되는 지는 아직 미지수이다.

SS 특보

매직 더 개더링을 뛰어넘는 보드게임

컬드셉트

매직 더 개더링 이후 카드 게임에 대한 인기가 더해감에 따라 비디오 게임에도 보드게임과 관련된 소프트웨어가 늘고 있다. 특히 세가에서 내놓은 컬드셉트는 카드를 모으는 재미에 동료끼리 경쟁하는 보드게임의 재미를 더했다.

- ■ 제작사: 세가/오오-미야 소프트
- ■ 장 르: 보드게임
- ■ 발매일: 97년 봄 예정
- ■ 가 격: 미정

트레이드 카드와 보드게임이 합체 & 진화

「컬드셉트」는 마력을 증가시키는 것을 목적으로 하는 보드게임이다. 마력은 토지를 점거하거나 주문을 외워 증가시킬 수 있으며 마력의 양이 목적치에 달하면 가장 빠른 성에 귀환한 자가 승자가 된다. 메인 디자인과 사운드에 「은하영웅전설」의 메카닉 디자이너 등의 화려한 스탭진이 참가하고 있어 아름다운 그래픽과 화려한 오케스트라 사운드로 박진감 넘치는 배틀신을 전개하고 있다. 게임의 순서로서는 필드에 있는 마스메에서 크리처를 소환하면 그 토지는 플레이어의 자산이 되고 마력이 증대하는 것이다. 타인의 토지에 머무른 경우는 조심스럽게 통행하면 된다.





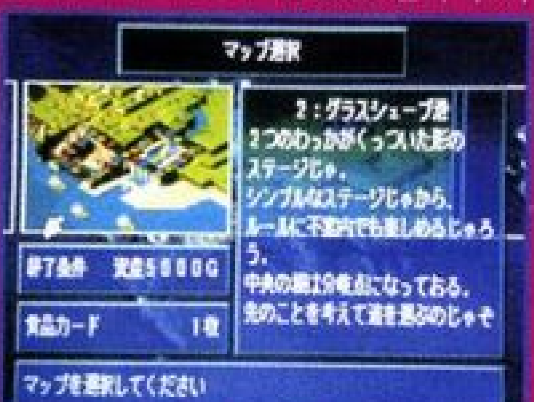
전투화면

동료가 없어도 상관없는 게임

보드게임 플레이어들에게 가장 문제가 되는 것은 멤버를 어떻게 조성하는가 하는 것이었는데 이 게임에서는 4명까지 플레이가 가능하다. 크리처간의 전투를 행하는 것이 가능하다는 것인데 이기면 토지를 빼앗아 자신의 것으로 할 수 있다.

전략성에서 승부하자!!

종래의 보드게임에 카드의 요소를 첨가시켜 보다 심오한 전략이 가



스테이지 선택 화면. 그 스테이지의 설명과 마력의 목표치가 표시되어 있다



카드는 300종류 이상으로 보고만 있어도 두근두근(?)

능하게 되었다. 구체적으로는 배치한 크리처를 이웃의 토지에 공격시키거나 다양한 스펠 카드와 아이템 카드를 구사하는 것으로 전국을 유리하게 이끌 수 있다는 점이다. 이에 의해 보다 머리를 사용한 플레이가 필요하게 되었다.

스테이지 맵과 300 종류 이상에 이르는 카드의 아름다움이 특징이며 화려한 마법의 연출로 환상 세계의 체험을 가능하게 하고 있다. 그리고 컴퓨터 캐릭터는 인공지능에 의해 각각 성격 지어져 있다. 8명의 개성적인 인공지능 캐릭터도 매력 중의 하나.

자신의 마력만이 정의!

크리처에 의해 점거한 토지는 영토 커맨드에 의해 레벨업할 수 있다. 이에 따라 보다 많은 통행료를 걷을 수 있다. 같은 종류의 토지를 많이 지배하는 것에서도 통행료를 업 시킬 수 있다.

전투에서 중요한 카드는 3종류. 토지를 획득하기 위해 필요한 크리처 카드, 플레이어와 적에게 직접 효과가 있는 스펠 카드, 크리처의 공격의 도움이 되는 아이템 카드다. 많이 모아서 게임을 유리하게 이끌자.

최강의 오리지널 굳쿠를 만들자

게임을 진행함에 따라 입수한 카드는 모아서 항상 감상할 수 있다. 아름다운 카드가 차례대로 모여지는 것을 보는 것만으로 즐거울 것이다. 모으는 도중 실제 전투를 위해 집어낸 카드를 「굳쿠」라고 부른다. 카드의 종류가 많을수록 전투를 유리하게 진행할 수 있다.

그 중에는 상당히 입수하기 힘든 프리미엄 카드도 있다. 모든 카드를 모아 최강의 오리지널 「굳쿠」를 작성하자.



맵화면 쿼터뷰에 의해 보드가 입체적으로 표현되고 있다. 캐릭터들은 반상에서는 커맨드로서 등장. 이동은 자동으로 행해진다.

SS 특보

수수께끼의 미소녀 신등장

그랜디아

게임 아츠가 명예를 걸고 제작하는 차세대 RPG 「그랜디아」. 아직도 그 전모가 드러나지 않았지만 작품을 구성하는 세계관과 게임 시스템 등 주요 부분들이 서서히 밝혀지고 있다.

■ 장 르 : RPG
■ 제작사 : 게임 아츠
■ 현지발매일 : 미정
■ 현지발매가 : 미정



자유도 높은 액션

이전에도 게재한 바와 같이 「그랜디아」는 기본적으로 액션성을 중시하는 RPG이다. 경사진 시점에서 내려다 보면 필드와 던전을 리얼타임으로 진행하게 된다. 또한 플레이 중에 카메라 시점도 자유롭게 변경할 수 있어 종래의 새턴 RPG와는 전혀 다른 새로운 기분을 느낄 수 있을 것이다.

수수께끼의 미소녀 리에테!



수수께끼의 소녀 리에테

나이나 정체는 일체 불명. 살트 유적에 나타난 환영의 소녀. 리에테라는 이름이 붙여졌지만 그녀가 실제로 존재하는지, 단순히 고대 문명의 기술로 나타난 환영에 불과한지 그것조차도 수수께끼이다. 저스틴은 박물관 관장을 따라 호기심에 유적으로 놀러왔다가 감시관의 눈을 피해 유적 깊이 들어가게 되고 어떤 방에 들어가자 갑자기 저스틴의 정령석이 빛을 발하기 시작했다.

그 후 불가사이한 목소리가 들리고 그 목소리가 이끄는 곳으로 갔던 저스틴은 그녀를 만나게 된다. 그녀의 "동쪽의 땅 아렌트를 찾아가라"는 말 때문에 대모험으로 빠져들게 된다.



○리에테의 표정은 다양하다



○호기심으로 들어갔던 유적 안에서 리에테를 만나게 된다

도항선에서는 여러 만남이!

살트 유적에서 레에테와 만난 후 저스틴과 수우는 모험을 위해 도항선에 오르게 된다. 목적지인 신대륙은 산업혁명이 진행된 구대륙에 비해 아직은 발전단계의 땅이다. 항구인 팜과 신대륙을 연결하는 교통기관이 바로 도항선으로 대항해시대의 분위기를 느끼게 한다.

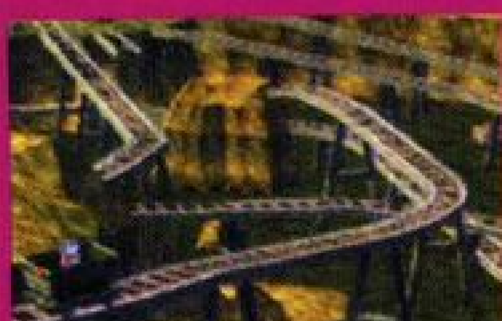
도항선의 전체 모습



○증기 기관실에서 기관사와 이야기하는 저스틴

갱차가 질주하는 레크 광산!

팜 남서부에 있는 레크 광산은 예전 대량의 석탄을 산출하여 구대륙 산업혁명기의 일조를 담당했던 곳이다. 최근 이 안에서 괴수의 울음소리가 들린다는 소문이 들려오고 있다.



○갱차가 질주하는 광산 속



○질주하는 갱차에 타고 있는 저스틴



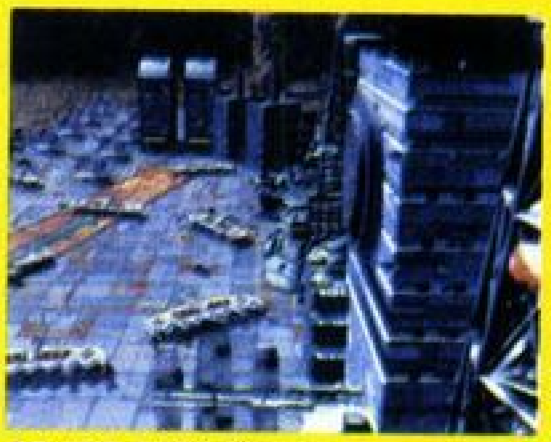
이디를 가도 저스틴의 호기심이 발동한다



일등선실에서의 대화장면



증기 기관실에서 기관사와 이야기하는 저스틴



이 시대에 항공기도 가지고 있다

막강한 군사력을 자랑하는 가라일군!

가라일군의 기지로 보여지는 사진에는 엄청난 수의 전차와 전투기 비슷한 항공기들을 볼 수 있다. 「그랜디아」의 무대가 되고 있는 현재에는 증기기관이 최고의 동력원으로 알려져 있는데 과연 이런 항공기는 어떻게 된 것일까?



팜에서는 전혀 알지 못하는 막강한 전투력



이런 군사력과 유적 발굴과는 무슨 관련이 있는 것일까?

또한 언제 나타날 지는 모르지만 판타지 게임에 자주 나오는 유령선도 등장하게 된다. 아마도 신대륙을 향해 가는 도중에 나타나는 것이 일반적인 생각이겠지만 확실한 역할은 아직 밝혀지지 않았다.



귀여운(?) 유령이 나오는 선실 내



보석상자가 있다



선장실에 도착한 3인. 이 방에 유령선의 비밀을 푸는 열쇠가...

살트 유적!

화려한 문명을 자랑하던 고대 문명이 잠들어 있는 살트 유적. 저스틴이 살고 있는 팜 거리 근처의 살트 유적도 이런 고대 유적 중 하나이다. 이곳에 들어가게 된 저스틴은 유적 속을 탐색하다가 아직 이 유적이 살아 있음을 느끼게 된다.



유적 내부로 들어가는 저스틴



왜 멈춘 것일까? 어떤 이벤트가 발생할 듯 싶다



거대한 새의 모습을 하고 있는 석상

리얼타임으로 펼쳐지는 전투 시스템!

「그랜디아」의 전투는 커맨드 입력시 이외의 모든 것이 리얼타임으로 진행된다.

이렇게 리얼타임으로 진행되는 전투의 특징은 캐릭터를 자유롭게 움직이기 위해서는 여러가지 전략이 필요하다는 것이다.

액션적인 의미가 아니라 타이밍의 의미에서 마치 격투 액션과 같은 절묘한 타이밍을 필요로 한다.

물론 통상공격 외에도 화려한 마법공격도 있으며 마법에는 불, 바람 등의 속성이 있어서 적 몬스터와의 상성에 따라 효과가 크게 변화한다.



화면 아래의 게이지는 전투시 캐릭터의 순서를 표시하는 듯하다

모험은 계속된다!

사실 뉴팜은 신대륙의 입구에 불과하다. 진정한 모험은 이후에 시작된다고 할 수 있다. 신대륙에 도착해서 장비를 갖추고 정보를 얻었다면 새로운 모험을 향해 떠나자.



신대륙 뉴팜의 거리



약간 신비스러운 거리를 걷는 3인

TOP GAME RANKING

이달의 각 기종 게임 순위는 지난달과 비교해 그다지 큰 변화를 보이지 않았다.
그러나 PS에 FFⅣ, 악마성 드라큘라X 등의 등장으로 몇달간 순위에 머물던 신 슈퍼 로봇대전, 와일드 암즈 등이 순위권 밖으로 밀려났다. 또 기대 소프트 순위에서는 FF택틱스의 약진이 눈에 띄었으며 DQⅦ은 꾸준히 상승세를 타고 있다.
한편, 기대를 모으던 ARC용 철권3와 N64용 실황 파워풀 프로야구4는 발매되자마자 1위에 랭크되는 저력을 보였다.

■ 통계기간:
1997년 3월 10일 ~ 4월 5일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 4월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본인기소프트 TOP 10

1 파이널 판타지Ⅶ [→]
PS
스퀘어
RPG
97년 1월 31일



2 마크로스 디지털미션 VF-X [NEW]
PS
반다이 비주얼
슈팅
97년 2월 28일



3 포켓 몬스터 [↑-5]
GB
RPG
닌텐도
97년 2월 27일



4 크론즈 게이트 [NEW]
PS
어드벤처
SME
97년 2월 28일



5 SFC드래곤 퀘스트Ⅲ [↓-3]
SFC
에닉스
RPG
96년 12월 6일



6 프린세스 메이커 -꿈꾸는 요정- [↓-2]
PS/가이낙스/육성 시뮬레이션/97년 1월 24일

7 파이널 판타지Ⅳ [NEW]
PS/스퀘어/RPG/97년 3월 21일

8 파라파 래퍼 [↑-1]
PS/액션/소니/96년 12월 6일

9 천외마경 제4의 묵시록 [↑-1]
SS/RPG/허드슨/97년 1월 14일

10 뿌요뿌요SUN [NEW]
SS/퍼즐/컴파일/97년 2월 14일

기대소프트 TOP 10

1 파이널 판타지 택틱스 [↑-4]
PS
시뮬RPG
스퀘어



2 드래곤 퀘스트Ⅶ [↑-1]
PS
RPG
에닉스



3 버철 파이터Ⅲ [↑-1]
SS
격투 액션
세가



4 바이오 하자드Ⅱ [↓-3]
PS
호러 어드벤처
캡콤



5 사가 프론티어 [↓-3]
PS
RPG
스퀘어



6 그랜디아 [NEW]
SS/RPG/게임 아츠

7 마더Ⅲ [↑-1]
N64/RPG/할 연구소

8 젤다의 전설64 [↓-2]
N64/RPG/닌텐도

9 뱀파이어 세이버 [NEW]
ARC/격투 액션/캡콤

10 3D 사무라이 스피리츠(가칭) [↓-1]
ARC/격투 액션/SNK

국내 매장 TOP 10

1 마이크로VF-X [NEW]
PS
반다이
3D슈팅
97년 2월 27일



2 악마성 드라큘라 X [NEW]
PS
코나미
액션
97년 3월 17일



3 에반겔리온 임프레션Ⅱ [NEW]
SS
세가
드라마틱 어드벤처
97년 3월 7일



4 파이널 판타지Ⅳ [NEW]
PS
스퀘어
RPG
97년 3월 21일



5 파이널 판타지Ⅶ [↓-4]
PS
스퀘어
RPG
97년 1월 31일



6 맨크스TT 슈퍼바이크 [NEW]
SS/세가/레이싱/97년 3월 17일

7 마리오 카트64 [↓-4]
N64닌텐도/레이싱/96년 12월 14일

8 SD 건담G 센츄리 [NEW]
PS/반다이/97년 3월 21일

9 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 [NEW]
N64/코나미/스포츠/96년 12월 20일

10 레이 스톰 [↓-8]
PS/타이토/슈팅/97년 1월 10일

플레이 스테이션 TOP 5

1 파이널 판타지Ⅶ [→]
RPG
스퀘어
1997년 1월 31일



2 파이널 판타지Ⅳ (NEW)
RPG/스퀘어/1997년 3월 21일

3 악마성 드라큘라X (NEW)
액션/코나미/1997년 3월 20일

4 SD건담 G센츄리 (NEW)
전략시뮬/반다이/1997년 3월 20일

5 부시도 블레이드 (NEW)
격투액션/스퀘어/1997년 3월 14일

새턴 TOP 5

1 천외마경 제4의 묵시록 [→]
RPG
허드슨
97년 1월 14일



2 에반겔리온 2nd 임프레션 (NEW)
어드벤처/세가/97년 3월 7일

3 뿌요뿌요SUN (NEW)
퍼즐/컴파일/97년 2월 14일

4 중장기병 레이노스Ⅱ (NEW)
액션/메사이아/97년 2월 21일

5 다이나마이트 형사 (↓-3)
액션/세가/97년 1월 24일

닌텐도64 TOP 5

1 실황 파워풀 프로야구4 [NEW]
N64
스포츠
코나미



2 마리오 카트64 (→)
N64/레이싱/닌텐도

3 SFC 드래곤 퀘스트Ⅲ (↓-2)
SFC/RPG/에닉스

4 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 (→)
N64/스포츠/코나미

5 블래스트 도저 (NEW)
N64/액션/닌텐도

아케이드 TOP 5

1 철권3 [NEW]
격투 액션
남코



2 리얼바우트 아랑전설 스페셜 (→)
격투 액션/SNK

3 레드 어스 (→)
액션/캡콤

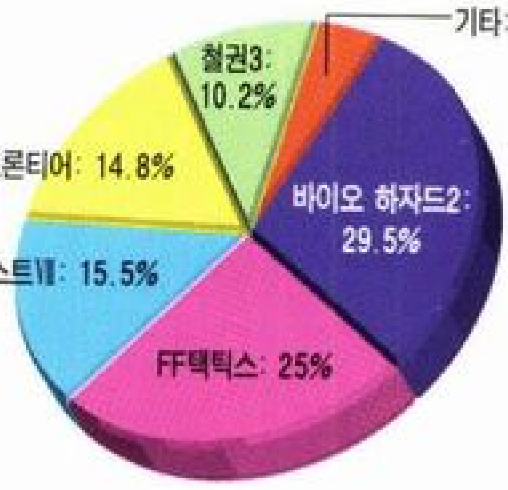
4 패왕전설 (↓-3)
격투 액션/SNK

5 스트리트 파이터EX (→)
격투 액션/캡콤

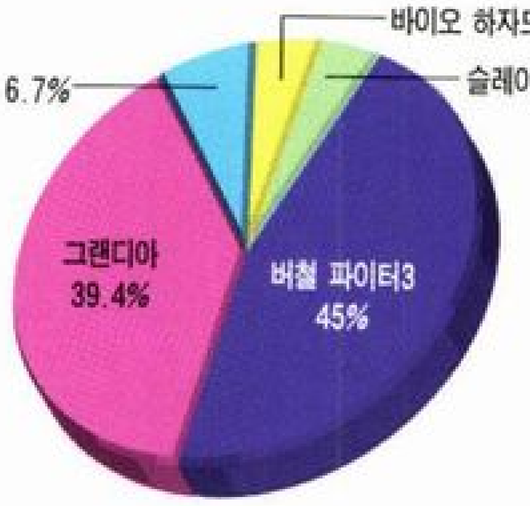
애독자텔레파시

각 기종별 미발매 게임 중 가장 해 보고 싶은 게임은?

1. PS



2. SS



3. N64



4. IBM PC



각국의 플레이 스테이션 가격 인하율

지역	기존 가격	변동 가격	인하율
미국	199달러 (176,660원)	149달러 (132,130원)	25.1%
영국	199파운드 (289,810원)	129파운드 (187,610원)	35.1%
프랑스	1490프랑 (232,870원)	990프랑 (154,760원)	33.6%
독일	399마르크 (208,780원)	299마르크 (156,220원)	25.1%
호주	399달러 (279,590원)	299달러 (209,510원)	25.1%

탐험대의 핫 이슈 오피니언



용산의 싹쓸이 단속이 시작됐다고 업자들은 말한다. 부도다 불경기다 해서 쓰러진 정식 유통 루트들. 그나마 살아있는 것은 이제 비공식 루트뿐인데 이마저 죽일 것인지 게임 산업을 누구나 고부가가치의 미래형 산업이라고 인식하면서 올바른 육성방안 하나 제대로 되어 있지 못하다는 느낌이다. 물론 이번 단속을 계기로 유통구조가 합법화된다면 좋은 일이다. 하지만 단순히 일본어 자막 때문에 범죄자가 되고 벌금을 무는 것은 조금 가혹한 처사일 수있다. 하지만 이 기회에 올바른 유통구조가 확립되고 그 위에 '일본어 자막의 심의 해제' 등 융통성있는 법 구조가 확립되면 분명 게임산업에는 또다시 새로운 가능성이 생겨나게 될 것이다.

김또깡



요즘 매주 토요일 용산의 조이마크에서 벌어지고 있는 [스파3]경진대회에서 빵빵한 선물을 준다는 소문을 들은 또깡. 모자를 푹 눌러쓰고 고등학생을 가장해 경진대회에 참가했다. 예선, 본선을 신 캐릭터인 이부키를 사용해 간단하게 통과한 또깡은 속으로 "낄낄~ 나를 알아보는 사람이 없구나, 저 상품은 모두 내것이다"하며 쾌재를 불렀다.

결승전까지 진출한 또깡은 류를 선택해 강력한 진공파동권과 용권선풍각을 상대에게 먹여 3월 셋째주 스파3 우승자가 되었다. 그러나 시상대에서 상품을 받으려는 순간 "아니 챔프의 또깡 아저씨 아니세요. 저예요 저~ 원용이".

장내의 모든 시선이 또깡에게 쏠리면서 비난의 야유성과 함께 무수한 주먹이 날아왔다. 또깡은 코피를 흘리며 "으윽~ 저녀석 GB땐 때문에..."



바야흐로 봄. 아지랑이가 피어나고 얼었던 대지에서 꽃이 피어나는 봄. 봄이 되자 지지리는 마음의 허전함을 느끼고 밤마다 왕자님이 나타나길 간절히 빌었다. 지지리의 왕자님은 어디 있을까. 왕자님이 언제 백마를 타고 올까를 매일매일 고심하다가 지지리는 드디어 어느날 왕자님의 목소리를 듣고 말았다. 그것은 옆에서 졸고 있던 장소팔의 잠꼬대.

"와~ 이 게임 정말 왕자닌하다(왕 잔인하다)!"

G.G.Lee

새로나온 새턴CD를 사려고 용산을 맴돌던 이인분. 하지만 용산은 옛날같지 않았다. 단속인지 뭔지로 대부분의 게임샵에서는 새로 CD를 주문하지 않는다는 거였다. 그래서 단속이 심하면 심할수록 가격만 올라가는 현상이 벌어지고 있었다. 에고~ 딴나라에서는 싸게 판다고 난린데, 우리나라에서는 비싸게도 못판다고 난리네!



이인분

천상천하 유아독존인 김또깡이 드디어 옛날 명인 이명과 결혼하던 날. 아가박은 두 사람의 결혼식을 감시하기 위해서 비디오 카메라를 들고 결혼식장에 잠입하였다. 수많은 사람들 사이에서 결혼식의 모든 비리를 몰래 찍고 있던 아가박. 수많은 사람들 속에서 축하객으로 가장하여 결혼식에서 행만을 부리려고 잠입한 손수달을 포착했다. 그래서 손수달을 카메라에 잡으려고 하자

손수달 왈 "아니~ 이 사람이! 카메라에 침 뱉어버린다!" 그러자 아가박 왈 "어허~ 그대는 자신이 무슨 빠삐용스타킹인줄 아는가?"



아가박

X-아이

요즘 맨크스 TT에 빠져 있는 X-아이. "아! 새턴의 봄은 다시 찾아 오는구나!"라며 즐거워 했다. 하지만 게임은 재미있지만 난이도가 장난이 아니다. 새턴 모드에서 모두 1등을 해 새로운 오토바이를 얻을 수 있었지만 그다음은 도저히 1등을 할 수 없었다. 과연 이번에도 1등을 하면 무언가 새로운 것이 추가될 것같은 기분에 죽어라 TT를 하고 있는데... X키를 눌러 줌업 시키고 달리던 중 누군가 또다시 X키를 눌렀다. 그러자 화면 속으로 들어가 버리는 것이 아닌가. 우악! "난 죽기 싫어~. 이젠 끝이야!"

여러분! 과속을 하지맙시다.

- 공익 챔프 광고협의회 -



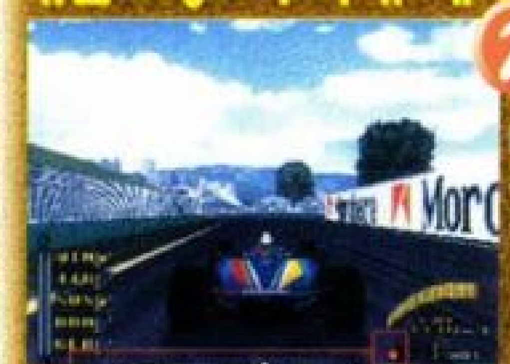


챔프 신캐릭터 등장! 어느날 챔프팀 일동은 「어드밴스드 월드 워 -천년왕국의 흥망」 발매에 맞추어 실제 모의훈련에 참가하였다. 독일군이 쳐들어 오자 모두들 신나게 총을 쏘고 있는데 신캐릭터는 처음이라 누군가가 무슨 말을 해주길 바라며 멀뚱멀뚱 있었다. 총이 빗발치게 쏟아지는데 아무짓도 않자 송백정의 흥분한 목소리가 멀리서 들여왔다. "야! 너 안 쏴(쏘)니!"

안소니

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

휴먼 그랑프리 더 뉴 제너레이션



7

N64
레이스
휴먼

전체 16코스를 주행할 수 있는 레이스 게임으로 플레이어는 전체 11개 팀, 22명의 선수들 중 좋아하는 선수를 골라 레이스에 도전한다. 또한 자신에 맞는 머신 등 기본적인 시스템을 세팅할 수 있고 시점도 선수들의 시점에서 차체에 장착되어 있는 시점 등이 준비되어 있어 더욱 흥미진진한 레이스 게임을 만끽할 수 있다.

악마성 드라큘라 X

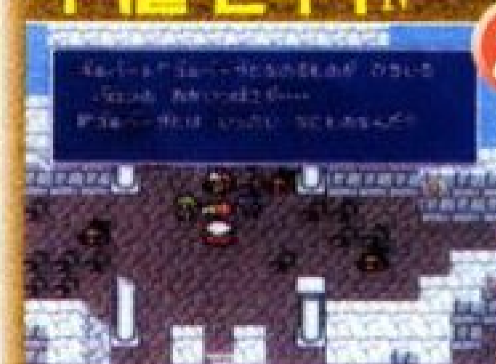


9

PS
액션 RPG
코나미

전작까지의 단순 액션게임에서 레벨업같은 RPG요소를 도입한 액션롤로 바뀌었다는 것이 가장 큰 특징이다. 화려한 그래픽과 독특한 배경음악은 감탄을 금치못할 수준이다. 전작의 마지막 부분부터 플레이한다는 것도 대단히 신선한 시도였고 이름 입력에 따라 전작의 주인공으로 플레이할 수도 있다. 각종 숨겨진 던전도 흥미 만점!!

파이널 판타지 IV



8

PS
RPG
스퀘어

가장 큰 특징은 전작까지는 불가능하던 대쉬가 된다는 것과 오프닝과 엔딩에 CG가 사용되었다는 것. 그밖의 요소는 거의 슈퍼판과 동일하다. 단지 약간 중간에 느려지는 부분이 생기는 것은 어떤 이유인지... 하지만 워낙 원작이 뛰어난데다가 명작은 시대를 가리지 않는법이니 해보지 못한 유저들은 결코 후회하지 않을 것이다.

단속 개시된 용산 게임가! 4월은 잔인한 달





단속이 능사는 아니다!

됐다! 단속반. 한동안 음성적으로나마 다시 부흥려지던 비디오 게임 시장에 시장의 칼이 드리워졌다. 엄중한 단속과 벌금. 한때 우리나라도 비디오 게임 시장이 활기를 띠었으나 언제부턴가 우리나라는 PC 게임을 육성한다는 명목 아래 비디오 게임을 억압(?)하기 시작했다. 그럼 그 결과를 보자. 과연 PC 게임이 계획대로 성장하였는가? 누구나 아니라고 말할 것이다. 그것은 겉만 보고 돈가 타산이 있을 것같아 시작했던 회사들이 아니를 한국의 실정에 두손을 든 것이다. 결국 한국이 차세대형 고부가가치 산업으로 게임을 육성하고자 하는 마음이 있다면 일단 국내 시장을 키워야 한다는 것이고 그렇게 시장이 활성화되면 거기서 뛰어난 제작자도 나오게 된다는 것이다. 게임 시장을 육성시키려면 역시 재미있는 게임을 할 수 있어야 한다. 그리고 나 같으면 PC 게임보다는 같은 가격의 제작비를 들이고 더 많은 소득을 얻을 수 있는 고부가가치의 비디오 게임을 선택하겠다.
왜 비디오 게임과 PC 게임을 다르게 생각하는 것이고 왜 하나는 살리고 하나는 죽이겠다는 것일까?



심의와 불법의 사각지대 아케이드!

아케이드 게임의 심의는 어디로 가는 것일까? 한동안 엄격했던 심의 기준이 요즘들어 조금씩 완화되는 듯한 느낌을 지울 수 없다. 물론 비디오 게임과 심의가 같을 수야 없지만 아케이드 게임의 특성상 쉽게 화면을 조작할 수 있다는 것이 심의 허점으로 드러나고 있는 것이 아닌가 싶다. 또한 같은 게임을 여러개 업체에서 수입해 오는 경우가 있어 같은 게임인데도 옵션 설정이 다른 게임도 간혹 있는 것같다. 이럴 경우 당황하는 것은 결국 게임 유저뿐! 요즘들어 소규모 오락실에 난무하는 붉은 피와 일본어는 무엇을 말해 주는 것일까?

언어가 아닌 문화적 심의를 하자!

국내에서 유통되는 대부분의 게임들(가정용, 아케이드 등)은 일본에서 제작된 게임들이다.
이러한 게임들은 일본어가 나온다는 이유로 국내 수입, 판매가 금지되었었다. 그러나 용산 등의 게임 매장에서는 갖은 방법을 통해 이런 게임들을 판매하였고, 덕분에 유저들은 최신 게임을 즐기고, 국내 게임 시장의 규모도 점차 커지게 되었다. 지금 용산에는 불법 게임 단속의 찬바람이 다시 몰아치고 있다. 과거 삼성, 현대 등이 게임기를 수입 판매할 때에도 지금과 같은 대대적인 단속은 없었다. 이러한 단속이 계속된다면 힘들게 발전한 국내 게임 시장이 송두리째 무너지게 되기 때문이다. 물론 일본 게임들 중에는 '바이오하자드'같은 어린 유저들이 즐기기에는 너무 잔인한 게임들도 있다. 그러나 잔인한 게임은 그중 일부일 뿐이고 재미있고 유익한 게임들도 충분히 많다는 것을 알아야만 한다. 단지 일본어 자막이 나온다고 해서 수입을 금지시키고 단속하는 것은 잘못된 생각이 아닐까?



올바른 유통구조 정착이 우선!

요즈음 정부에서 실시하고 있는 불법 소프트웨어 단속에 대해서 나 어기박은 전폭적으로 지지하는 바이다. 현재 게임의 유통구조는 그 누구도 자신있게 말할 수 없을 정도로 혼돈된 상태이다. 밀수에 복사, 그리고 통신망을 이용한 개인 상행위는 날로 광범위하게 퍼져 가고 있다. 게임 산업이 성장하기 위해서는 바로 이런 문제를 해결해야 하는 것이다. 보다 투명한 유통구조와 제대로 된 법 구조 속에서 성장이 있는 것이지, 소비자는 유통업자를 믿지 못하고 제작자는 어떻게 게임이 팔리는 지도 모르는 상태에서 성장을 바랄 수는 없는 것이다. 이번 단속으로 인해 올바른 유통구조로 개선되길 바라고 유통 구조가 자리를 잡은 후에 진정으로 게임 산업의 발전에 도움이 되는 법 구조로 탈바꿈했으면 하는 것이 가장 큰 바램이다.



대책있는 단속을 해라!

요즘 용산 매장에서는 플스나 새턴 게임이 진열장에서 사라졌다. 모두 음성으로 숨어 버리고 만 것이다. 이렇게 된 이유가 정부의 불법 소프트 일제 단속 때문이라는 것은 말할 필요도 없다. 이로 인해서 유저들이 원하는 게임을 구하기는 매우 힘들어져 버렸고 때문에 유저들은 정부의 대안없는 단속에 눈살을 찌푸리고 있다. 이질적인 미국보다는 문화적으로 가까운 일본 게임이 우리의 취향에 더 맞는 것은 당연한 일. 유저들이 원하는 게임을 모두 한글화한다는 것이 불가능한 현실 앞에서 아무리 단속한다 해도 수요가 있는 한 점점 더 음성적이 되어 갈 뿐 일본 소프트는 없어질 수 없다. 부디 하루빨리 게임 속의 일본어 허용방안을 마련했으면 한다. 그리고 이러한 대책없는 단속은 불법 복제 소프트를 더 번창하게 할뿐이라는 것을 알아야 할 것이다.



똑바른 소비자를 위한 최고의 선택

국내 게임시장은 본디 정식으로 형성된 것이 아니었다. 보따리 유통에 의해 성장되었기 때문에 불법 게임기와 소프트웨어들이 활개를 치고 있다. 그러나 이렇게 음성적으로만 시장이 커나갈 수는 없는 일이다. 그런 의미에서 과거 대기업들의 국내로의 정식유통을 시도해 왔지만 불법물들에 의해 무참히 쓰러지고 말았다.
이제 국내에서는 N64가 정식으로 도입된다. N64가 국내에서 실패하지 않고 게임시장을 성장시키는데 커다란 획을 긋기 위해서는 불법 유통을 저지할 필요가 있고, 당연히 실천시켜야 한다. 이것이 진정으로 소비자를 위한 길이 아닌가 싶다.

그레이티스트 나인'97



8

SS
스포츠
세가

전작에 비해 가장 큰 특징은 역시 스트라이크 존이 표시된다는 것이다. 이로서 포크나 슬라이더 등의 낙차가 있는 변화구의 표시가 확실해졌지만 PC명작 야구인 「하드볼」시리즈의 풍에 가까워졌다는 느낌 때문에 싫어하는 유저도 있을 것이다. 또한 오리지널 팀과 선수를 만드는 에디트 모드는 더욱 강화된 느낌이다.

매직컬호퍼즈



7

SS
액션
반다이

PS와 IBM PC에서는 「판더모니엄」이라는 이름으로 이미 발매되어 호평을 받고 있는 3D 액션 게임. PS용은 IBM PC 게임과 거의 같은 형식이지만 SS용에서는 이름도 바뀐만큼 새로 개선된 부분도 많다. SS의 나이츠와 N64의 슈퍼마리오 PS의 크래쉬 밴디쿠트 등과 좋은 비교가 되는 게임이라고 할 수 있다.

코룸



8

PC
액션 RPG
하이콤

하이콤이 야심차게 내어놓은 국산 액션 롤플레잉 게임으로서 국산 롤플레잉 게임의 수준을 한단계 끌어올렸다. 화려한 그래픽과 사운드가 일품이며 언뜻 보면 디아블로와 비슷한 것 같지만, 디아블로보다 큰 캐릭터를 사용하여 게임진행하기가 용이하다. 한편 그 후속작인 코룸2가 제작에 들어갔다고 하니 한번 기대해 보도록 하자.

소프트 크로스 리뷰

이번호부터 게임랭킹 안에 소프트와 하드웨어의 크로스 리뷰를 새로 만들게 되었습니다. 소프트 크로스 리뷰는 그달에 발매된 유력 게임소프트웨어를 매니어가 직접 체험, 평가하는 코너이며 하드웨어 크로스 리뷰는 그달의 하드웨어 이슈를 관련자가 진단한 성격의 기사입니다.

N64「블래스트 도저」

8점 이이다 와사토 일본의 유력잡지「쥬게무」기자

내가 이 게임을 처음 본 것은 작년에 열린 닌텐도 쇼에서였다. 처음 봤을 때에는 사전에 정보도 없어서 진동팩의 데모 소프트로만 생각했다.

건물 등을 파괴해야 하는 이유가 정확하게 이해할 수 없기 때문에 더욱 이 게임의 존재는 빛난다고 생각한다. 그런데 실은 파괴의 이유가「폭주하는 트럭의 진로를 확보하기 위해서」이다.「블래스트 도저」의 광고와 같이 이 게임의 즐거움은 파괴하는 것에 있다고 하는 데 그 이유의 정당성을 열심히 주장하면 주장할수록 모순이 되고 만다. 아무튼 이 게임은 파괴하고픈 인간의 본능(?)에 잘 맞게 만들어진 게임으로 추천할 만하다고 생각한다.





박시연 용산 '차세대게임' 매장점원 **8점**

가장 인상깊었던 것은 폭발이 강력하다는 것이다. 역시 진동팩 대응으로 만들어진 소프트웨어라 폭발장면과 액션 위주이다. 진동을 함께 느끼게 된다면 박진감을 더욱 몸으로 느낄 수 있을 것이다. 그러나 한가지 아쉬운 점은 스토리가 없다는 것이다. 단지 무자비로 건물 등을 부수고 싶다면 한번쯤 플레이해 보는 것도 좋지만 스토리면에서는 부정적인 비평을 받을 것이다.

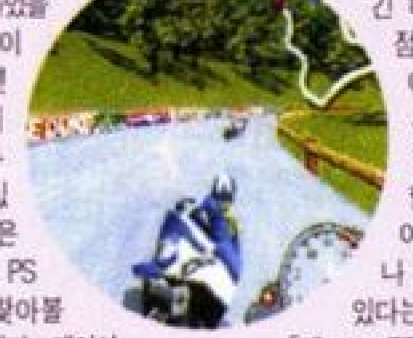
그래픽은 리얼하고 선명하지만 미국 취향이라서 금방 질린다. 조작감과 사운드는 확실히 N64인 만큼 우수하지만 너무 어려워 공략본이 있으면 좋겠다.



(SS) 맨크스TT

9점 이한종 : 스퀘어USA 게임 프로그래머

「행 온」으로 세가 팬이 되었던 저에게는「맨크스 TT」가 새턴으로 나온다는 소식은 정말 큰 뉴스였습니다. 하지만 업소용「맨크스 TT」를 만들었던 세가 AM3가 아니라 PS 게임 와이프 아웃의 새턴이식 작업을 했던 호주의 Tantalus사가 맨크스 TT의 이식 작업을 한다는 소식을 들었을 때 걱정부터 생겼습니다. 그런데 이렇게 완벽한 이식을 할 수 있다니! 정말 놀랐습니다. 먼저 빠른 스피드에 놀랐습니다. 이렇게 빨리, 부드럽게 경주할 수 있는 레이싱 게임은 아직 새턴이나 PS 게임에서는 찾아볼 수 없을 것입니다. 레이서들도 풀 폴리곤으로 되어 있습니다. 그래픽 수준은 업소용의 고해상도를 저해상도로, 60 프레임을 30 프레임으로 한 것 외에는 다른 점이 거의 없습니다. 더욱 놀라운 점은 아날로그 패드로 게임을 할 때 핸들 뿐만 아니라 액셀과 브레이크까지 아날로그라는 점입니다. 아쉬운 점이 있다면 트랙이 좀 더 많았으면 더 좋은 게임이 될 것이라는 것입니다.





박정현 : 용산 전자상가「게임기 백화점」근무 **8점**

스피드감이 매우 뛰어나며 박진감이 좋다. 그러나 해상도나 그래픽이 떨어지고 코스가 적은 것이 매우 안타깝다. 아케이드용「맨크스 TT」와 비슷하다는 느낌이 들 정도로 이식에 대해서는 성공적이라고 할 수 있다. 화면분할이긴 하지만 2인용이 된다는 것도 장점으로 꼽을 수 있다. 물론 아케이드용보다는 그래픽이 떨어지며 시점 변환시 한쪽으로 기우는 듯한 느낌이 드는 것이 단점이라고 할 수 있다. 난이도는 적당한 편이며 슈퍼 바이크 모드로 스즈키나 혼다의 최신 머신을 사용할 수 있다는 것은 새턴용「맨크스 TT」의 가장 큰 매력 중 하나이다. 비록 얼마전「데이토나 USA」가 나오기는 했지만 그것보다 더 뛰어난 레이싱 게임이라고 할 수 있으며 새턴용으로는 오래간만에 발매된 누구나 부담없이 즐길 수 있는 게임이라고 할 수 있다.



(PS)악마성 드라큘라 X

9점 송학명 광고연출 프리랜서, 하이텔 올드게이머 동호회 회원(ID:yebi)

오래만에 재미있는 2D액션 게임을 즐겼다. 최근의 코나미는 좀 부진하지 않았나 생각된다.

미국 코나미에서 제작했다고는 하지만 Contra의 경우는 적잖게 실망스러운 게임이었다.「악마성드라큐라」는 여러면에서 코나미다운 느낌이 잘 살아있다. 액션게임이지만 아이템의 사용에서는 RPG적인 요소가 가미되서 단순해지기 쉬운 액션게임의 결점을 보완하고 있다. 게임을 하다보면 작은 부분에도 무척 공을 많이 들였다는 것을 알 수 있을 것이다.

게임자체는 거의 흠을 잡을 수 없지만 역시 코나미는 2D와 시리즈물에만 강한가하는 아쉬움이 있다. 발매예정인「메탈기어」와 더불어 코나미의 올해 최고 게임으로 기억될 것 같다.





김용한 하이텔 PS 동호회 회장 (ID:lock6pai) **9점**

최근「도키메키 메모리얼」의 우려먹기에 급급한 코나미가 과연 제대로 악마성을 만들 수 있을지에 대한 불신을 가지고 있었다. 하지만 피의 윤회의 외전 같은 느낌이 짙은 이번 악마성은 롤플레잉 요소의 도입과 멋진 그래픽, 최고의 음악으로 외적인 부분을 만족시켜 주었으며 게임의 재미와 게임성에 있어서는 플스 최고라고해도 과언이 아닐 정도로 재미있다. 초보자도 재미있게 플레이할 수 있게 낮춰진 난이도(골수팬에겐 오히려 불만일수도 있겠지만) 역시 마음에 들며(그래도 항상 난 게임오버를 본다. ^^;) 일부분에서 보여준 시간개념의 도입 또한 훌륭하다. 횡스크롤 액션에서 가장 거슬릴 만한 부분인 로딩도 거의 느낄수 없는 수준이다. 모든 플스 유저에게 적극적으로 추천할만한 명작!



(아케이드) 철권3

8점 조현철 철권 팀배틀 T.H.G팀 팀장

역시 남코다운 발상에 놀랐다. 모션 캡처를 통한 움직임의 리얼함과 숨겨진 기술들과 멋진 그래픽과 사운드 등은 7일동안의 밤샘 공략에도 우리들을 전혀 질리지 않게 했다. 하지만 문제점이 전혀 없는 것은 아니다. 상대의 필살기를 로우나 사오유, 레이 등이 흘려버려도 타격음이 나오는 버그가 발견되었으며 백 대쉬 중 무방비 상태는 격투게임답게 난타전을 유도하기도 하지만 간혹 플레이어의 짜증을 유발하기도 했다. 또 너무 많은 이지선다 공격과 빠른 흐름도 어려운 게임으로 인식될 소지가 다분히 있었다. 10명 + α라는 캐릭터의 수도 지금까지 보름이 넘게 플레이했지만 중간 보스들의 모습을 찾을 수 없어 현재 발매된 버전에서는 볼 수 없을 것 같은 기분이 들어 아쉽지만 철권2에서처럼 추가 버전이 나오기를 기대해 본다.





김창준 나우누리 VG동 운영진 **7점**

버파와 같은 수준을 기대한 것은 아니나 기술 동작의 연속성들의 부드러운 맛은 별로 없다는 것이 좀 안타깝다. 그러나 역시 대중성있게 게임을 만들어 낸 것을 무지 칭찬해 주고 싶다. 개인적인 생각으로는 좋은 점보단 단점이 더 많이 눈에 잡힌다. 특히 백대쉬에서의 가드 문제는 심각하다. 대신 전 캐릭터의 공격들이 아주 빠르게 구사되어진다. 풍신류의 약화도 아주 좋은 점이다. 아직은 속단인지도 모르겠지만 어떤 기술의 연속이 너무 심하다는 느낌이 든다.

특정 캐릭터에게 심한 우위를 준 것 같다. 신 캐릭터의 많은 등장으로 새롭고 신선한 맛을 느낄수 있지만 불필요한 기술이 엄청나게 많아졌다. 하지만 전작에서도 초기에 필요없던 기술들이 말기에는 엄청난 효용성이 발견된 일이 있으니 기다려 볼일이다. 그래픽의 문제는 전작에 비해서 낫다고 보질 않지만 기술 구사가 아주 스피드해서 보기좋다. 그대신 동작의 크기가 작아서인지 너무 어지럽게 느껴지기도 한다.



하드웨어 크로스 리뷰

게임기의 가격인하경쟁이 시작되었다. 닌텐도는 N64의 가격을 16800엔으로 하락시켰고 그에 맞추어 소니도 북미의 149달러를 시작으로 일본을 제외한 전세계의 PS가격을 인하했다. 즉 게임기 2강체제의 치열한 싸움을 예고하고 있는 것이다.

또한 닌텐도는 월 100만대 생산, 소니는 현재 100만대 체제에서 150만대체제로 늘리겠다고 호언장담하며, 서로가 차세대 플렛홈을 자기 기종으로 하겠다는 의지를 보여주고 있다.

한편 일본에는 게임전문가 간에도 게임시장의 전망이나 전략에 대해 각종 소문이 난무하고 있다.

그중 대표적인 소문을 몇 가지 들어보면

@PS2가 곧 정체를 드러내고 99년에 발매될 것이다

@DQ7은 PS2로 나올 것이다

@PS2는 TV일체형으로도 나올 것이다

@PS2의 가격은 34800엔이 될 것이다

@세가는 SS 2를 MS와 합작해서 만들 것이다... 등이다.

그리고 향후 시장의 전망에 대해서도 소니의 압승을 예상하는 측과 닌텐도의 부활을 예측하는 전문가들이 팽팽히 대립해있는 상태다.

한치앞을 내다볼수 없는 흙탕물 속의 싸움. 대체 승자는 누가 될것인가?

끝없는 게임기의 가격인하전쟁

챔프객원 홍XX

국내 시장에도 적용되야

차세대기들의 경쟁이 점점 열기를 띠어감에 따라 각 하드 메이커들의 가격인하경쟁이 시작되었다. 차세대기의 양대 기종이였던 SS와 PS가 발매된 이후 두기종은 서로를 견제하며 가격을 인하해 갔다. 제 1차 가격전쟁(SS와 PS)으로 인해 처음 발매될 당시의 가격의 절반으로 떨어진 현재의 가격. N64가 차세대기 경쟁에 합세하면서 2차 전쟁이 시작됐다.

현재 N64 소프트의 가격은 20% 이상 하락했으며 본체의 가격도 40% 가량 하락되었다. 이에 맞서 PS도 가격 하락에 뛰어들었다. 그러나 게임기의 본고장이 아닌 국내의 실정에서는 이런 혜택을 누리기 힘들다.

국내 게임기 시장은 제품의 수량에 따라 가격이 변동되는 철저한 수요 공급의 법칙(?)에 따라 가격이 매겨지는 설정이다. 만약 일본에서 N64가 16800엔이라면 국내에서도 126,000원(환율 7.5 X 16,800엔)이어야 된다. 가격인하전쟁이 국내에도 가해진다면 유저층은 더욱 늘어날 것이다.

N64 객원필자 함XX

유저 확산에 일익

N64 값이 3월 14일부터 대폭 인하됐다. 일본에서는 약 33%가 인하되어 16,800엔으로 결정되고 달러로는 149$나 다운된 것이다.

이같은 결정은 N64의 유저를 더욱 확보하여 플레이 스테이션과의 격차를 줄여보자고 하는 의도로 해석되고 있다. 이런 기회로 인해 국내에서는 현대가 N64를 도입하는 데 있어 좀더 싼 가격으로 소비자들에게 공급할 수 있게 되어 다른 기종과의 가격 경쟁에서도 뒤지지 않게 되므로 여간 반가운 일이 아닐 수 없다.

N64를 갈망하는 소비자들의 구입 최적기인 것같다.

SS담당 이인분

소프트도 동시 가격인하 필요

전자제품의 경우 제품의 제작과정이 모두 자동화가 되고 초기 물량이 어느정도 팔려주고 다시말해 어느정도 투자분을 만회한다면 그 이후에 판매되는 전자제품은 사실 거의 많은 돈을 들이고 만드는 것이 아니므로 그렇게 많은 제작비가 들어가는 것은 아니다.

하드로 손해 보고 소프트로 돈을 번다는 철저한 전략아래 행해진 가격전쟁. CD를 한장 만드는데 원가가 대충 얼마인지는 독자들도 충분히 대충 알고 있을 것이다. 그런 CD가격의 폭리가 해결 되어야만 진정한 가격 인하로서의 의미가 있을 것이다. 사실 CD가격은 장당 6~7만원인데 비해 하드웨어 가격은 30만원 정도이다.

즉, CD 5장이면 하드웨어 1대 값이라는 계산이 된다. CD 가격 너무 비싸다

철권팀배틀장 조XX

기판가 하락은 플레이 요금에 직결

차세대기의 가격 경쟁이 치열해져 감에 따라 그 여파는 아케이드 시장에 미치고 있다. 차세대 게임기의 가격이 인하되어 아케이드 유저들이 비디오 게임을 즐긴다고는 할 수 없지만 최근 발매되는 아케이드 기판들도 저가형이 많이 나오고 있다. 그러나 그 저가형이라는 느낌이 지난해 큰 파문을 일으켰던 「버철파이터3」의 가격과 비교하기 때문에 싼 느낌을 주는 것이라고 말하는 사람도 있다.

최근 발매된 「철권3」의 가격은 최초 가격이 300만원을 넘지 않았다. 이 가격이 싸다고는 말할 수 없지만 「버철파이터3」에 버금가는 지명도를 감안한다면 예상보다 상당히 싸다고 할 수 있다.

특히 아케이드 유저들에게 가장 중요한 것은 플레이 요금이다. 이것은 기판 가격에 의해 좌우된다. VF3의 경우 싼곳이 300원, 비씬 곳은 500원까지 하는 곳도 있었다. 그러나 플레이 요금이 비싼 게임은 그 게임성과 지명도를 떠나 유저들에게 외면당하게 된다. 오락실에서의 썰렁한 버파3의 자리를 보면 그것을 더욱 실감할 수 있다.

FFVII 공략필자 김XX

세가 새턴은 「버파3」 발매 시기를 생각

닌텐도 64가 가격하락한다면 새턴도 가만히 있지 않겠다는 소문이 있다. 그런데 과연 새턴의 가격을 하락할 수 있는 능력이 있을까? PS는 가격하락이 당연히 가능하다.

소니는 자사 공장에서 부품을 충분히 만드는 강점을 가지고 있는데 세가는 타사에서 의뢰하여 부품을 사서 쓰므로 더 이상 가격하락은 불가능한 상황이다.

소니의 경우는 닌텐도 64가 가격을 하락한다 해도 꾸준히 하드웨어가 잘 팔리고 있다. 그러므로 1000만대 팔릴 때까지는 자국내 가격은 지금 그대로 지킬 것이다. 만약 가격을 하락한다면 여름 보너스(일본에서 제일 큰 여름휴가 보너스 시기) 상술 전략을 펼 것이다. 세가는 무리를 해서 가격하락을 한다면 반다이와의 합병에 맞춰 가을이나 겨울이 될 것이며 확장키트가 첨가되어 (버파3)를 즐길 수 있을 것이다.

주윤전자 게임 프로그래머 이XX

가격인하! 아직은 시기상조

N64의 하드가격 33% 인하로 다시금 게임기 가격 인하 논쟁에 불이 붙었다. 하지만 플스는 그에 발맞추어 해외 플스 판매가격의 인하를 단행하면서도 일본의 판매 가격인하는 고려하고 있지 않다. 이 이유는 간단하다. 아직 하드 가격을 인하할 필요성을 느끼지 못하기 때문이다. 지난해 11월 월 100만대 생산체제로 돌아갔음에도 불구하고 현재 일본에서 플스는 품절현상이 계속되고 있어서 이번 4월부터는 135만대, 5월부터는 자그마치 150만대 생산체제로 들어간다는 발표를 했을 정도다. 현재 주당 판매량은 N64 판매량의 10배 이상. 이러한 호황 속에 닌텐도를 따라 무작정 가격을 낮추기보다는 일단 호각지세를 보이는 외국에서만 가격을 낮추고 호황중인 일본에서는 추이를 지켜보겠다는 생각으로 보인다. 물론 플스도 일본내 가격 인하를 하긴 했지만 시기는 빨라도 여름쯤이 아닐까 한다. 게다가 그때까지 히트작은 계속 이어질 예정이고...드래곤퀘스트7이 빠져나간 현재 닌텐도는 거의 마지막 카드를 뽑았다고 해도 과언이 아니다. 과연 어느정도 약발을 받을지...

동경 게임쇼 '97

형식적 연례 행사로 치우친 대규모 행사

-제작사 참여 저조-



지난 4월 4일(금)부터 6일(일)까지 동경 빅사이트에서는 「동경 게임쇼'97」이 개최되었다. 일본의 유명 게임 제작사들이 한자리에 모이는 행사로 올해도 그 규모는 상당히 큰 편이었다. 올해 행사의 주요 특징으로는 「사가 프론티어」와 「파이널 판타지 택틱스」, 「사무라이 스피리츠 무사도열전」, 「라스트 브론크스」, 「D-서드」 등 대부분의 주요 게임이 플레이 가능한 상태로 전시되었다는 것이다. 하지만 닌텐도의 불참과 소니의 부스도 기대 신작이 공개되지 않아 상대적으로 GD-NET으로 무장한 새턴 진영이 돋보이는 게임쇼였다.

주요 게임사 라인업

아직 낯설은 게임사도 있었고 처음 보는 듯한 게임도 있었다. 이 전시회에 전시된 게임만도 엄청난 수가 전시되었다. 하지만 이외에도 물론 더많은 게임들이 제작되고, 중도에 포기된 게임도 많을 것이다. 이번 전시회를 통해 느낀 점은 역시 게임지나 기타 자료로 공개된 게임은 만들어지고 있는 게임의 극히 일부 선택(?)받은 게임들이라는 것.

참고로 스퀘어는 현재 20개의 타이틀이 제작 중이라는데 공개된 것은 이미 발매된 「부시도 블레이드」를 포함해 6개에 지나지 않았다.

소니

소니와 소니 뮤직 엔터테인먼트가 각자의 부스로 따로 전시되었으며 「I.Q」, 「크론즈 게이트」 등 기존 발매된 게임을 위주로 전시하였다. 소니 진영에서는 이번 전시회에 큰 의미를 두지 않는 듯.


소니 뮤직 엔터테인먼트의 「크론즈 게이트」

게임 아츠

GD-NET로 더욱 막강한 전력을 정비한 게임 아츠. 화제의 대작 「그랜디아」의 데모 영상을 공개했지만 플레이 가능 소프트가 주류를 이루는 이번 전시회여서 약간 아쉬움이 남는다. 그랜디아의 데모영상은 현재 공개된 게임 사진을 동영상으로 보는 느낌 정도로 신화면의 공개는 없었다.


「그랜디아」의 데모 영상

이미지니어

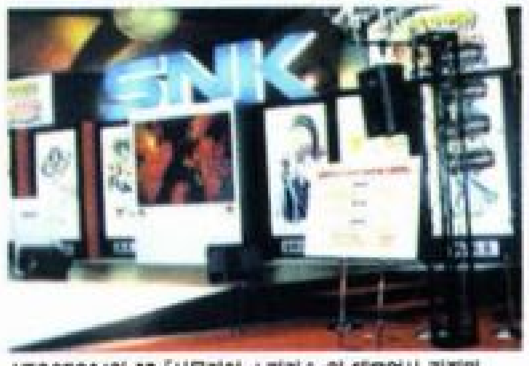
PS용 「멀티랜서2」정도를 기대했지만 의외로 N64용 타이틀을 대거 공개하였다. 특히 N64용 「멀티 레이싱 챔피언쉽」은 플레이 가능한 데모 게임이 전시되었으며 반응도 매우 좋은 편이었다.


플레이 가능한 「멀티 레이싱 챔피언쉽」

SNK

NEOGEO64로 독자노선을 발표한 SNK. 이번 전시회에서는 「사무라이 스피리츠 무사도열전」의 체험 플레이 가능한 데모 버전으로 많은 사람들의 눈길을 끌었다. NEOGEO64와 관련된 정보가 공개되지 않을까 기대하는 팬들이 많은데 아직은 좀 더 기다려야 할 듯.


플레이 가능한 「사무라이 스피리츠 무사도열전」



NEOGEO64의 3D 「사무라이 스피리츠」의 데모영상 같지만...

에닉스

대형 게임 제작사임에는 틀림없지만 이번 전시회에 발표된 작품은 오직 하나 「가자가자! 트러블 메이커즈」의 데모 영상뿐. SS나 PS용 신 타이틀을 기대했는데 조금 아쉬운 면이 남았다.



NTT 통신 게임코너

NTT가 개발한 멀티 미디어 툴인 「피닉스」를 이용해 「버철 온」을 통신 대전으로 즐길 수 있는 코너가 마련되었다. 멀리 떨어져 있어도 서로의 얼굴을 확인할 수 있으며 간단한 메시지를 보낼 수 있는 듯하다.

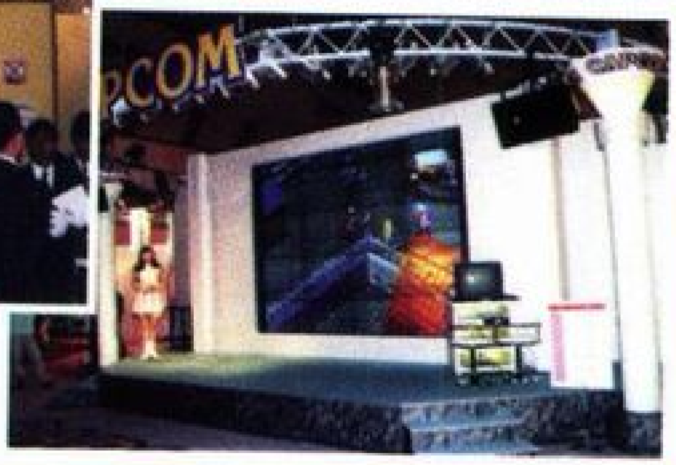


캡콤

록맨의 탄생 10주년을 테마로 특색있는 전시를 하였다. 「록맨 X4」와 「록맨 배틀&체이스」, 「록맨8 메탈 히어로즈」 등의 록맨 시리즈와 기대의 신작 「브레스 오브 파이어3」와 「마블 슈퍼 히어로즈」 등이 전시되었다.



플레이 가능한 「록맨X4」



스퀘어

최대의 게임 제작사임에도 불구하고 신작의 공개는 없었다. 미리 예고된 「사가 프론티어」, 「토발2」, 「파이널 판타지4」, 「파이널 판타지 택틱스」, 「부시도 블레이드」, 「파워 스테이크」 등 6개의 게임 만이 전시되었으나 주목할만한 것은 이들 소프트가 모두 플레이 가능한 데모 버전 소프트였다는 것. 그리고 스퀘어에서는 소규모 이벤트로 이 중 하나의 게임을 플레이할 때마다 하나의 스티커를 붙여주고 4개를 모아오면 스퀘어의 오리지널 메모리 카드 케이스를 선물로 주었다.





챔프 기자가 모은 4개의 스티커. 메모리 카드 케이스가 뭔지!

남코

스퀘어와 함께 PS 진영의 양대 산맥으로 불리우는 남코. 이번 전시회에서도 「에이스 컴배트2」와 플레이 가능한 「건 블렛」과 기대의 대작인 「타임 크라이시스」도 플레이 가능한 데모 버전이 전시되었다.



코믹한 건 슈팅으로 아직도 인기를 모으고 있는 「건 블렛」



현재 건슈팅 중에는 가장 기대작이라고 할 수 있는 「타임 크라이시스」



아케이드용 「철권3」의 프리플레이 코너. 「철권3」가 공짜다!

세가

「라스트 브론크스」, 「신세기 에반겔리온 2nd 임프레션」, 「맨크스 TT」 등이 전시되었으다. 그중 「라스트 브론크스」는 30% 개발 버전으로 직접 플레이가 가능한 게임이 전시되었으며 특히 그동안 소문만 무성했던 새턴용 「3D 소닉 잼」이 그 모습을 드러냈다.



새턴용 「3D 소닉 잼」



「소닉 잼」

이번에 공개된 새턴용 소닉은 과거 MD로 발매되었던 4개의 소닉 타이틀을 한데 묶은 커플링 게임으로 「소닉 더 헤지혹1, 2, 3」와 「소닉 앤 너클즈」 등이 수록되어 있다. 게임과는 별도로 소닉을 3D로 작업하여 소닉의 역사와 일러스트 등 관련자료를 검색할 수 있는 「소닉 월드」가 수록되어 있어 차후 새턴용으로 발매될 3D 폴리곤 소닉을 가늠해 볼 수 있다.



30% 개발 버전「라스트 브롱크스」

코나미

이미 발매된 「악마성 드라큘라X」와 N64용 「힘내라! 고에몽5」, 「실황 파워풀 프로야구 4」, 「두근두근 메모리얼 셀렉션 후지사키 시오리」, 「두근두근 메모리얼 드라마 시리즈」 등 전시된 게임수만도 단연 타의 추종을 불허한다.



이번에 최초 공개된 N64 「드라큘라 3D」



5,000점으로도 꿈에 그리던 N64를! 그것도 1년에 2번이나 탈 수 있다

게임챔프는 항상 독자 여러분을 위해 변신을 시도합니다. 게임챔프를 구입함과 동시에 자신이 가지고 싶어하는 게임관련 제품도 상품으로 받을 수 있는 챔프점수제가 지난해 12월 창간 4주년을 맞아 독자 여러분에게 더 많은 상품을 주고 싶은 챔프의 의도와 독자 여러분의 요구에 따라 1년 환산제에서 6개월 환산제로 단축된 바 있습니다. 6개월의 시간은 어느새 지나가 벌써 챔프점수에 따른 선물을 방출할 때가 되었습니다. 여러분들이 그동안 차근차근 모은 점수는 다음호인 97년 6월호에 발표됨과 동시에 그 순위에 맞는 다양한 상품들이 방출됩니다.

챔프점수 산출 방법

챔프점수는 창간 4주년 기념호 때에 토탈 점수제에서 등위제로 그 점수 산출 방식이 바뀌어 예전같으면 24,000점을 모아야만 닌텐도64를 탈 수 있었지만 등위제로 변경된 현재는 챔프 독자들 중 가장 점수가 높은 사람이 5,000점이었다면 바로 그 사람이 1등 상품인 닌텐도64의 주인공이 되는 것입니다.

상품 내역

1등 (1대) : 닌텐도64
2등 (1대) : 플레이 스테이션
3등 (1대) : 새턴
4등 (1대) : 3DO
5등 (1대) : 슈퍼컴보이
6등 (1대) : 슈퍼 알라딘보이
7등 (1대) : CD 알라딘보이
8등 (1대) : 미니컴보이
9등-18등 (각 1개씩) : PS 소프트
19등-28등 (각 1개씩) : SS 소프트
29등-58등 (각 1개씩) : IBM PC게임
59등-68등 (각 1개씩) : 슈퍼 알라딘보이 팩
69등-70등 (각 1개씩) : 차세대 게임기 패드
71등-73등 (각 1장씩) : 게임챔프 6개월 정기 구독권
74등-83등 (각 1장씩) : 게임음악CD
84등-93등 : 공략 비디오
94등-154등 (각 1개씩) : 매직 더 개더링 카드
155등-5,000등 (각 1장씩) : 초대형 브로마이드
5,000등 이하 (각 1장씩) : 캐릭터 스티커 및 책받침

막판 뒤집기 문제

그동안 챔프점수를 모으려고 게임챔프의 여러 코너에 엽서를 보냈지만 제대로 뽑힌 적이 없어 챔프점수 모으기를 포기하신 분, 게임을 밤늦게까지 하다가 다음날 엽서 보내는 것을 깜빡해 엽서를 뒤늦게 보내 탈락되신 분 등 여러가지 이유로 아직 챔프점수를 조금밖에 모으지 못하신 분들을 위해 게임챔프는 막판 뒤집기 기회를 드립니다.

지금까지 챔프점수를 1점도 모으지 못하신 분이라도 이번 '막판 뒤집기 코너'에 응모해 상품을 타 봅시다.

문제

게임챔프는 독자 여러분을 위해 고정 별책 부록인 IBM PC게임지 '게임 파워' 이외에도 매월 색다른 아이템의 별책 부록을 펴낸 바 있습니다. 그렇다면 게임챔프가 97년 1월호부터 5월호까지 별책으로 독자들에게 제공한 부록의 이름을 모두 써 주십시오.

97년 1월호 (　　　　　　　　　　)
97년 2월호 (　　　　　　　　　　)
97년 3월호 (　　　　　　　　　　)
97년 4월호 (　　　　　　　　　　)
97년 5월호 (　　　　　　　　　　)

위 문제의 정답을 애독자 엽서에 적어 '서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 챔프점수 막판 뒤집기 담당자 앞'으로 보내주시면 정답을 모두 맞추신 분들 중 30명을 뽑아 푸짐한 점수를 드립니다.

1등 (1명) - 3,000점
2등 (3명) - 2,000점
3등 (6명) - 1,000점
4등 (10명) - 800점
5등 (10명) - 500점

챔프티켓에 관한 안내

챔프점수제가 1년 합산제에서 6개월 단위로 변경됨에 따라 일부 챔프 독자들 중에는 챔프티켓도 6개월치만 모으면 1,000점을 받을 수 있는 것이 아니냐는 의문을 품고 있는 분이 있는 것 같습니다. 그러나 보너스 환상특급 코너에 잘 보시면 1년치 챔프 티켓을 모아야만 1,000점을 받을 수 있다고 명기되어 있습니다.

독자 여러분들의 의문점은 아마도 97년 1월호와 2월호 챔프 티켓 하단부에 씌여있는 6개월치만 모으면 1,000점을 준다는 오보내용과 3월호 팡팡 스튜디오의 내용을 보고 혼선을 빚고 있다고 생각합니다. 우선 독자 여러분들께 이런 혼선을 빚게 한데에 대해 사과의 말씀을 드립니다. 담당자의 업무 인계 착오에서 빚어진 것이 변명이라면 변명이라 할 수 있습니다.

여러분들이 현재 모으고 있는 챔프티켓을 96년 12월호부터 97년 11월호 티켓까지 모아 보내주시면 1,000점을 드리도록 하겠습니다. 챔프티켓을 모으실 때 특히 주의하실 점은 애독자 엽서 상단부에 붙어 있는 티켓을 한꺼번에 찢어 애독자 엽서와 함께 보내시는 착오를 범하지 말라는 것입니다.

매월 10일, 챔프가 있어서 좋다

GAME CHAMP

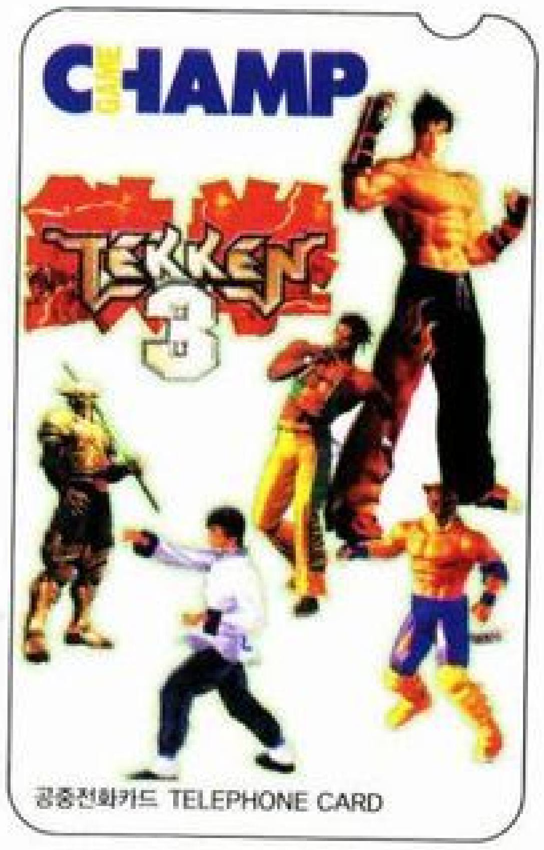
연속 '캐릭터 전화카드'를 잡아라!!

97 5

1. 제 2회 철권3 전화카드 퀴즈 200명 시상

① 철권3에서 가장 마음에 드는 캐릭터는? ( )

② 철권 시리즈 중 가장 마음에 드는 시리즈는? ( )



2. 지난호 PS 및 FFⅦ 전화카드 당첨자 발표 누락분

3. 플레이 스테이션 기증식

-게임을 사랑하는 사람들을 위해서 유용하게 사용하겠습니다-



챔프에 PS를 증정하는 김강렬 본부장

국내 플레이 스테이션 보급업체인 카마 엔터테인먼트에서 챔프를 위해 카마 플레이 스테이션를 기증했다. 한때는 카마의 유통질서 확립을 위한 단속에 게임 매니어들은 비난의 눈총도 보냈지만 기존의 고질적인 불법시장 일소에 대한 강렬한 의지가 담겨 있는 행동으로 매니어, 업체, 매장 등 관련자가 동시에 구축해 나갈 숙제가 아닌 듯 싶다.

파워맨을 찾아라!!

안녕하세요?

파워맨입니다. 이번달에도 푸짐한 점수와 상품을 제공하는 파워맨을 찾아주세요.



이번호 문제

[파워 맨]을 찾아 엽서에 보내 주시면 10명을 추첨하여

◆3명: IBM PC 게임을

◆7명: 챔프점수 500점을 드립니다

보내실 곳

서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층

월간 게임챔프 [파워맨을 찾아라] 담당자 앞

마감: 1997년 4월 20일

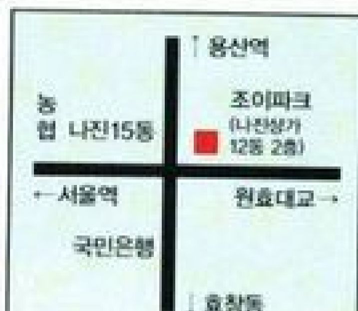
4. 라인업 기상도

챔프는 몇개월동안 라인업의 하단부에 게재했던 매니어 평가, 닮은꼴 게임, 개발사 연구에 관한 의견을 4월호 애독자 엽서를 통해 조사해 봤습니다. 그 중 독자들의 가장 큰 호응받았던 것은 매니어 평가였습니다. 챔프는 독자들의 요구를 충분히 수렴해 이번호에는 2월호의 매니어 평가를 더욱 수정 보완한 라인업 기상도를 마련했습니다.

여러 평가 종목 중 독자들이 가장 이해하기 쉽고 궁금해 하는 것들인 그래픽, 캐릭터, 예상 난이도, 소장 가치를 기상 상태 표시로 쉽게 표현했습니다.

9~10점 | 7~8점 | 5~6점 | 3~4점 | 3점 이하

5. 스트리트 파이터Ⅲ 최강자 예선전 참가권



스트리트 파이터3 최강자 예선 참가권

■ 성명 :

■ 전화번호 :

■ 결선 진출 여부 :

■ 담당자 확인 :

주최:조이파크 후원 : 월간 게임챔프

다마고치 대히트가 의미하는 것

96년을 뒤돌아보면 많은 소프트웨어가 발매된 것을 알 수 있다. 그 중에서 빼놓을 수 없는 것이 「프리크라」와 「다마고치」이다. 작년 여름 이후에 소프트웨어적으로는 그다지 눈에 띄는 것이 없었지만 「FF7」와 「파라파」, 「EO」 등의 타이틀이 발매되었는데 이것은 게임에 대한 여러 유저들의 입맛(?)이 변했다는 것을 알려준다. 즉, 게임이라는 단어의 의미가 변한 것이다.

「FF7」가 판매된 직후 판매 개수를 집계한 결과 1위가 「FF7」으로 2백3만개, 2위 소프트웨어가 3만6천개였다. 옛날에는 빅 타이틀에 그래도 몇개의 비슷한 인기를 가진 소프트웨어가 팔렸는데 지금은 확실이 유저 사이에서는 1개의 소프트웨어만 있으면 된다 라는 생각이 팽배해져 있는 것 같다.

시간적으로 보면 컴퓨터가 개인적으로 큰 자랑거리였던 60~70년대, 게임이라는 것은 이런 컴퓨터를 재미있게 사용하는 방법이라고 정의 지어졌다. 그것이 어느새 적이 적당히 배치되어 있고 게임이 시작되면 스트레스를 쉽게 푸는 것의 인식으로 옮겨져 갔다. 그러나 그러한 사항들을 사람들은 좋아하지 않다는 움직임이 지난 반년동안 짙어졌다. 게임을 만드는 것은 컴퓨터를 즐겁게 사용하기 위해서 라는 방향으로 다시 돌아선 것이다. 「프리크라」도 컴퓨터를 즐겁게 사용하는 방법이라는 의미에서 게임인 것이다.

국내에서도 미니 열쇠고리형 테트리스가 유행했을 때 모든 사람들이 즐겼다. 몇천원으로 게임을 즐길 수 있었기 때문이다. 「다마고치」도 그런 점에서 같다. 지금까지 게임은 전통적인 게임과 그 밖의 것으로 말할 수 있었다. 그러므로 지금 게임 업계에서 보면 유저에게 구원의 메시지와 최후 통고가 동시에 찾아온다.

컴퓨터를 재미있게 사용하는 방법을 해주면 인간은 그것을 게임이라고 부르게 된 것이다.



「바이오」 이후 캡콤의 향방

"일반적으로는 「2D밖에 할 수 없고 3D에서는 늦다」라는 이미지가 캡콤에서는 있었습니다. 그러나 작년 봄에 발매한 「바이오 하자드」의 성공이 그 흐름을 바꿨습니다" 라고 오카모토씨(캡콤 개발부장)는 3D 게임에의 방향성을 서술했다.

"이후에는 바이오를 종래의 2D 대전격투와 나란히 캡콤의 주된 내용으로 하려고 하고 있습니다"

확실히 2월 4일에 100만개 출하를 달성한 「바이오」는 캡콤의 주역을 충분히 해낼 수 있는 존재이다. 오카모토씨는 「바이오」를 어떻게 전개시킬 것인지.

" 현재, 조금은 분위기를 바꿔서 바이오2의 준비를 하고 있습니다. 다음에 파트3, 파트4도 내고 싶습니다. 현시점에서 알릴 수 있는 사항은 3개 입니다. 우선, SS용 바이오의 발매일이 여름으로 정해져 있습니다. 목표는 50만개. 기대가 큰 「바이오2」는 연말로 연기되었습니다. 다음, SS용 바이오2를 이식합니다. 이쪽의 발매시기는 미정입니다" 상당히 쇼킹하면서도 동시에 SS유저에게는 반가운 소식일 것이다.

한편, 또한가지의 주역 "대전격투"에서 이런 폭탄발언도 있었다.

"PS 호환기기판을 사용하고 있는 「스트리트 파이터EX」는 당연히 PS로 이식할 겁니다. 다음에 개인적으로는 현재 아케이드에서 가동중인 「스트리트파이터3」를 가정용 게임기에 이식하고 싶습니다"

이 발언에 대해서 EX의 개발원자인 아리카 미치하라씨는 "현재 아케이드에서 플레이하고 있는 사람에게 만족을 줄 수 있도록 검토중"이라고 말했다. 팬이 많은 작품이므로 실현되었으면 하는 바램이다.

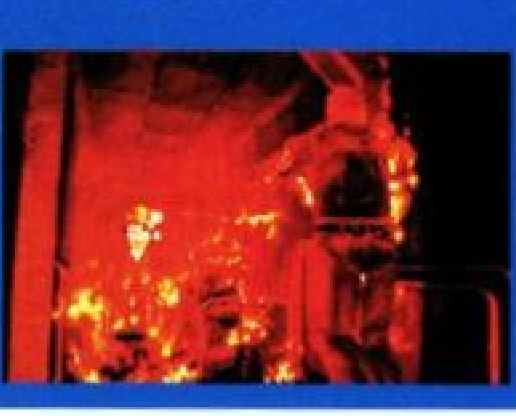
「바이오2」의 발매 연기 이유!

바이오2의 프로듀서인 미츠우에씨는 "우리 개발스텝은 바이오2를 전작보다 모든 면에서 우수한 작품으로 만들고 싶었습니다. 그러나 작년 말 단계에서 시나리오, 그래픽 모두가 합격점에 달하지 못했습니다" 라고 연기의 이유를 설명했다.

퀄리티를 최우선으로 해 온 캡콤다운 판단이다.

"신생 바이오2는 CD를 2장으로 서로의 스토리가 링크하고 메모리카드를 사용해서 레온(남성)편의 플레이어가 엘자(여성)편으로 영향을 끼치게 됩니다. 즉 완전히 다른 2개의 스토리를 플레이해서 처음으로 바이오2의 전용을 알게 될 것입니다. 이 시스템을 우리들은 "덤핑 시스템"이라고 이름 붙였습니다"

발매시기는 크리스마스 상술 전략을 노린다고 한다. 발매가 연기되어 유감이지만 퀄리티 업이 목적이라면 유저들도 납득할 것이다.



드래퀘7은 왜 PS가 아니면

1월 중순의 PS 참여 발표 이래, 침묵을 지켜왔던 드래곤퀘스트7. 3월 13일 일본에서 열린 제작발표 기자회견에서는 마침내 개발 스텝의 굳게 닫힌 입이 열렸다.

"드래퀘가 PS로 나온다고 발표한 이래, 일부러 침묵을 지켜왔습니다"

회견에 출석한 SCE 마루야마(丸山)부장은 이렇게 말했다.

왜 드래퀘는 PS일까. 여러번 말했듯이 그 이유는 에닉스의 "드래퀘는 가장 잘 팔리는 하드에 내 놓는다" 라는 기본 자세에 있다. 확실히 발표되기 이전, 누구라도 7의 플랫폼이 될 것으로 생각되었던 N64의 일본내 판매수는 작년 연말 시점에서 185만대. 이것에 비해서 PS는 500만대를 달성하고 지금도 여전히 품절을 이루는 등 대 히트를 하고 있다. 마루야마씨에 의하면 연말에는 1000만대 돌파도 기대할 수 있을 것이라고 한다. 당연하다고 하면 당연한 일이다.

하지만 PS 진영도 안심하고 있을 수 없다. 언제 N64, 세가 새턴이 다시 일어설지 모르는 일이기 때문이다.

또한 호리이(堀井)씨가 일찌기 닌텐도의 야마우치(山内)사장에게 64디스크드라이브로 읽기가 가능한 드래퀘를 만들자고 권유했었는데 이에 관해서는 이렇게 말했다.

"재미있을 것 같군요. 그렇지만 64DD에 대해서 아직 잘 모르고.. 그 결과 PS로 한 것입니다. 그렇지만 이후 64DD가 모양이 갖춰져서 우리들이 재미있다고 생각들면 그리고 시간이 여락한다면 64DD로 드래퀘를 만들 가능성이 전혀 없지는 않다고 생각합니다."

게임 업계를 뒤흔드는 RPG 초대작 드래퀘, 그 행방에 대해서는 아직도 안심할 수 없는 문제이다.

드래퀘7은 어떤 게임이 될 것인가?

호리이씨가 말하는 지금까지와는 다른 게임 내용이라는 것은 무엇일까?

"이건 드래퀘가 아니야!" 라고 할 정도로 7은 완전히 다르게 변할지도 모릅니다] 기자회견 중 가장 인상에 남는 호리이씨의 말이다.



"지금은 아직 구상단계이므로 구체적인 사항에 대해서는 말할 수 없지만 CD-ROM과 하드의 기능을 살려서 드래퀘다운 인터랙티브성을 더욱 살리고 싶습니다. 7은 색다른 새로운 시리즈가 될 겁니다. 다만 다음에도 3부작이 된다고는 확실이 말할 수 없습니다."

폴리곤에 대해서는 "그저 사용하면 좋은 것이 아니라 폴리곤

춘 소프트의 「거리」, 왜 PS가 아닌가?

2월 24일 일본 시부야의 어느 호텔에서 인기 소프트웨어를 발매해 온 춘 소프트가 새턴에 사운드 노벨 제 3탄 [거리]를 참가한다고 발표했다. 개발 스탭은 [제절초]로 유명한 멤버. 구상은 5년간을 소비한 역작이다. 그래서 새턴에의 참가 이유를 춘 소프트 사장인 나카무라씨에게 인터뷰했다.

"우선 순수한 기술면에서 볼 때 판단할 부분이 많았습니다. [제절초]의 제작이 완료되었던 5년전 다음작은 실사영상을 사용할 것으로 결정했습니다. 그렇다면 모체는 CD 롬이 좋다고 생각했던 것입니다. 당시에는 메가CD였으니까요. [거리]는 400명 이상 등장인물이 나오는 장대한 드라마로 되어 있습니다. 정지화면의 실사영상만으로 6000컷 이상, 게다가 무비를 첨가한 대량 비주얼을 사용하고 있습니다"

춘소프트는 원하는 영상을 재현하기 위해서 새턴을 선택한 것이다. 즉 내장된 다크사의 툴모션이 가장 좋다고 판단했던 것이다. 새턴은 영상과 문자를 묘사하고 사운드 노벨 게임에 최적인 것이다.

실사의 촬영에 관해서도 우리만으로는 부드럽게 시부야 로케를 진행하는 것은 어렵습니다. 만약 우리들만으로 백화점의 홍보실에 가서도 그렇게 간단하게 허가가 나오지 않습니다. 그렇지만 세가에서 협력해 주신다고 해서 대형점포와의 촬영교류를 무사히 마쳤습니다.

그리고 이번에 소개한 시나리오 중에 게임 센터를 중심으로 이야기가 진행됩니다. 당연히 세가의 머신이 많이 나왔습니다. 그 중에는 통제를 파괴하지 않으면 촬영할 수 없었던 부분도 있어서 세가의 협조없이는 할 수 없었습니다.

PS의 판매개수도 매력적입니다만 새턴에서도 광적으로 좋아하는 사람이 많습니다. 그런 의미에서 새턴은 게임의 본질적인 재미를 올바로 평가해 주는 하드웨어라고 생각하고 있습니다. 물론 하드의 판매에도 공헌하려는 의지도 있습니다."

실생활에서 일어날 수 있는 일을 드라마화

"실생활에서 사람은 다양한 관계를 갖습니다. 예를 들면 아는 사람이든 모르는 사람이든 남녀가 거리를 걷다가 조금이라도 어깨를 스치는 등 관계가 생길 수 있습니다. 이 때 만약 사랑이 싹튼다든가 서로 미워하게 될 수도 있습니다. 그 순간, 두사람의 생활이 드라마라고 한다면 서로의 시나리오에 영향을 줘서 바뀌게 되는 것입니다. 그런 인간 관계를 게임 중에 선택해서 플레이어가 자유롭게 컨트롤할 수 있는 것이 [거리]의 가장 최대 목표입니다.

어떤 형태로 플레이어에게 제공할 것인가는 미정이지만 최종적으로는 100명의 주인공이 있는 드라마로 할 예정이므로 많이 기대해 주시기 바랍니다.

플레이어들도 제작에 참가했으면 좋겠습니다. 그러므로 실제로 세가가 협력해 주셔서 엑스트라를 프린트클럽에서 모집하고 있습니다. 올 여름에는 발매할 예정입니다만 확실하지는 않습니다."



춘소프트는 새턴을 선택했다. 즉 게임제작사는 자사의 소프트웨어로 가장 빛을 발하는 하드웨어를 선택하는 경향이 강하다는 사실이 밝혀진 것이다. 그렇다면 춘소프트 틀레코의 모험 제3탄의 행방은 어떨까.

안됐나?

을 사용해서 더욱 재미있고 더욱 효과를 줄 수 있도록 활용하려고 합니다."

호리이씨도 FF7에 대해서는 'FF는 보이는 게임, 드래퀘는 체험하는 게임. 방향성이 완전히 틀리다'라는 것이다.

하드웨어가 다르면 프로그래밍 기술도 크게 다르다. 메인 프로그래머의 야마메이(山名)씨는 '아무거나 이것저것 이용하면 좋지 않다고 생각합니다. 드래퀘다움을 잃지 않도록 표현방법을 엄선한 다음에 프로그램할 것입니다' 그래픽 담당인 미지마씨도 '기술의 나열은 하고 싶지 않습니다. 드래퀘의 촉감과 따뜻함을 남기고 싶습니다'라고 말하고 있다.

또한 온 열과 성의를 쏟아서 음악을 만들고 싶다는 스기야마씨는 7의 음악은 하드의 내장음원을 사용한다고 발언했다. 이것은 CD와 음이 부드럽게 루프하지 않아 게임의 재미를 다운시키기 때문이라고 한다. 대범한 진화 중에서도 드래퀘다운 것을 남긴다는 점에서 제작 스탭의 의견은 일치하고 있다.

발매시기는 '늦어도 내년 연말에는 내놓고 싶습니다.' 이 호리이씨의 말이 틀리지 않았으면 하는 바램이다. 또한 목표 판매수는 500만개.

국민적 소프트웨어 드래퀘의 진화!

기자회견에서는 7의 구체적인 내용은 밝혀지지 않았다. 그럼 호리이씨가 말하는 지금까지와는 다른 드래퀘라는 것은 어떤 것일까? 예상해 보면 역시 게임 시스템의 부분이 가장 많이 변할 것이다.

전투 시스템, 성격 시스템 등 여러가지 시스템이 존재하는 드래퀘. 스토리와 시스템이 더욱 밀접하게 관련 있을 것으로 생각된다. 진화는 아직도 계속된다.

<드래곤퀘스트 시리즈의 매상개수(1996년 12월 현재)

패밀리	드래곤퀘스트	1986년 5월발매	150만개
	드래곤퀘스트2	1987년 1월발매	240만개
	드래곤퀘스트3	1988년 2월발매	380만개
	드래곤퀘스트4	1990년 2월발매	310만개
슈퍼컴보이	드래곤퀘스트5	1992년 9월발매	280만개
	드래곤퀘스트1.2	1993년 12월발매	120만개
	드래곤퀘스트4	1995년 12월발매	320만개
	SFC드래곤퀘스트3	1996년 12월발매	130만개

국내 비디오 게임기 정식 수입 현황

사단법인 한국 전자공업 진흥회에서 조사한 바에 의하면 96년 한해의 비디오 게임기 수입이 지난 95년에 비해 15.6% 증가한 것으로 나타났다. 이는 비디오 게임 시장의 확대를 의미하는 것일 수도 있지만 그보다는 정식 유통 게임기가 늘었기 때문으로 여겨진다. 한국 전자공업 진흥회에서 조사한 96년 한해동안의 비디오 게임기 총 수입액은 4,991,000,000원으로 95년의 4,318,000,000원에 비해 증가 추세를 보이고 있는 것으로 나타났다.

95년 월별 비디오 게임기 수입 통계

월	금 액	증가율
1	265	- 79.3
2	618	+ 3.4
3	162	-
4	1,039	+ 159.8
5	433	- 25.6
6	0	+ 100.0
7	1,048	+ 10000
8	0	- 100.0
9	122	- 72.2
10	51	- 85.8
11	177	+ 299.4
12	402	- 28.4
계	4,318	- 28.2

96년 월별 비디오 게임기 수입 통계

월	금 액	증가율
1	608	+ 129.3
2	85	- 86.3
3	407	+ 151.0
4	1,111	+ 6.9
5	166	- 61.8
6	341	+ 10000
7	166	- 84.1
8	263	-
9	103	- 15.7
10	597	+ 10000
11	284	+ 60.8
12	861	+ 114.0
계	4,991	+ 15.6

단위: 백만원, %

사랑학 개론

트루 러브 스토리편

선물 1개월이란 짧은 기간내에 한 여자를 사로잡는다는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 일단은 가능한 한 많은 만남을 가지는 것이 중요한데 적당히 친해지면 같이 하교하는 것이 상당히 중요하다. 하교길에서는 열심히 눈치를 살피며 있는 소리 없는 소리 다 늘어 놓아야 한다. 이러한 고행의 길을 쉽게 만들어 주는 하늘이 주신 아이템이 있으니 그것이 바로 "선물"이다.
이 부분은 현실과 아주 흡사하다. 경험자들은 알겠지만 자신의 외모가 인간이하 이거나 성격이 동물이하만 아니라면 약간의 정성과 선물공세로 어지간한 상대의 호감은 쉽게 얻을 수 있다. 이 게임이 현실과 다른 부분이라면 선물의 종류이다.

게임에 등장하는 선물중에 뱀껍질이 있다. 아직은 뱀껍질 선물을 받고 싶어하는 여자를 본적이 없다.



게임을 해보신 분은 알겠지만 선물 중엔 벳지루 같은 것도 있다. 현실에서 벳지루 같은 걸 선물했다가는 그걸로 구타당할 위험이 있으니 주의해야 한다. 그러나 게임 속에선 상당한 효과가 있는 아이템이다. 물론 모든 여자들이 벳지루를 좋아하지는 않지만 '쿠사니키 시노부'라는 연상의 여인은 벳지루에 상당히 민감하다.






엔딩은 이렇게 된다.
안소니군, 전학도 못가보고 여기 잠들다
교내폭력추방
20931
선물을 사용했다면 결과는 완전히 달라진다.
휙
꽁!
소포요-
맞을까봐 소포로 보냅니다 -송백정
하교시간
선물의 힘은 실로 엄청나다. 이 게임에 빗자루 선물이 하나밖에 없기망정이지 서너개쯤 있었다면…
우리 같이 하교할까?
게임 시작한지 며칠 후
자기가 원하는 대로 따르겠어…
이렇듯 선물의 힘은 위대하다. 문제는 현실에선 비싼 선물일수록 효과가 크다라는 것이다.
손수건
흘린 물건을 주워주고 친해진다는 스토리는 참 오래된 소재다. 트루 러브 스토리에서는 이런 고전적인 내용이 대단히 중요한 요소가 된다. 이것 뿐만이 아니라 우연히 복도에서 부딪혀서 알게된다는 고색 찬란한 요소도 빼놓을 수 없다. 이런 이벤트는 게임 전반에 걸쳐 상당히 자주 일어난다. 단지 몇몇의 주연급 학생들 사이에서 이 정도라면? 학교 전체적으로 본다면 어떨까?
兒童公園
河原
図書館
神社
駅前通り
学校に残る
쿵
아… 미안해
괜찮아, 다친덴 없니?
…
쿵
미안~
으… 괜찮아
쿵
쿵
쿵



만일 이쁜 여학생을 사귀기 위한 고의성이 있다면 문제는 더 심각해진다.
앗! 미안해!
괜찮아
미안!
괜찮아
쾅
앗, 미안해~ 괜찮니!?
퍽억
너 같으면 괜찮겠냐! 아도켄~
엇…누구꺼지?
엇… 여기도…
이건 분명히 고의적이다.
게임에 심취하게 되면
매일 집에 들어오면 습관적으로 학교에(게임의 학교장면) 가게된다. 하루라도 학교에 가지 않으면 불안해진다. 이쯤되면 문제는 심각해진다. 실제 고교시절에는 시험성적을 초월한 삶을 살던 사람이라도 게임 속의 시험성적엔 지대한 관심을 가지게 되고 성적이 나쁘면 한숨을 내쉰다.
이 게임의 여학생들은 모두 친하다. 이 때문에 목표로 했던 여학생외에 딴 여학생과 만나게 되면 왠지 나쁜 짓을 하는 듯한 기분이든다. 물론 어떤 사람은 기분이 더 좋을 지도 모르지만…
노력 끝에 애틋한 엔딩의 감동을 안고 게임을 다시 시작하게 되었을 때…
사랑해~
나도~
흑
이번엔 노조미닷!!
그런데 우연히 아야네를 만나게 된다.
앗, 아야네다!
누구시죠?
?
흑!
당연히 그녀는 나를 모른다.
아~ 왠지 가슴이 아파…
으흑

♣ 올드 러브 스토리



사랑에 관해서라면 마리오와 피치공주도 빼놓을 수 없다. 이 둘이 만난지는 꽤 오래되었다.
지금까지 사귀면서 피치공주는 수없이 납치되었고 마리오만 죽을 고생을 했다.
젠장 또 납치됐어?
팍
마리오의 외모를 보면 키는 작고 배가 나왔으며 얼굴엔 콧수염이 있는 중년의 모습이다. 이 외모는 최근의 마리오64까지 거의 변화가 없다. 여기서 마리오 기획자의 놀라운 예지력을 알 수가 있다.
만일 첨에 마리오의 모습을 이런식으로 했어도
내가 마리오다
짠!
너도 늙어봐라…
씩씩
결국은 이렇게 되었을 것이다
마리오 시리즈엔 뭔가 의문점이 있다. 왜 피치공주는 쿠파에게 그렇게 줄기차게 납치를 당하는 것일까? 쿠파가 너무 대단한 납치범이라서 어쩔 수가 없는 걸까?
여어~ 교대시간이야
까꿍
꺄악
아직 물도 안내렸는데
아니면 반대로 이젠 만성이 되서?
공주 납치하러 간다!
후다닥
납치닷
잠깐만요, 가방 좀 챙기고…
분명한 것은 알 수 없지만 마리오-피치-쿠파 사이에는 분명 무언가가 있다.


♣ 사랑싸움
겉으로 보기에는 마리오와 피치공주의 관계가 여전히 좋아보인다(속으로 딴 생각을 하고 있을지 몰라도…)
사랑해!
쿠파와의 복잡한 관계가 있다.
납치당했을 때 무슨일이 있었지? 솔직히 말해!
흐흐흑… 믿어 주세요…
날보고 믿으라구?
응애 응애
이러한 내면의 갈등이 표출되는 게임이 있다.
비켜!
꾸악!
쾅
무핫핫하
이익!
꾸악
쿠앙
슈악
오~ 호호호홋
등수 따위가 문제가 아니다
콰릉
켁!
뻔개!
콰직!
쿵!
이건 분명히 사랑 싸움이 아니다.
한번 해보자 이거지! 앙!
그래 너 죽고 나죽자
♣ 위험한 사랑
이렇듯 삼각관계는 위험하다.
여자의 질투심은 대단한 것이라서 때론
잔인하기까지 하다.
안돼! 에어리스~ 세피로스 이놈!!
세피로스 나빠~
삭
고마워, 세피로스, 경쟁자가 사라졌군
게임이건 만화건 어릴적부터 여자친구의 특징은 음흉하다는 것이다. 속으로 좋아하고 있으면서도 표현하지 않는다.
단지 경쟁자들을 제거 할뿐…
좋아하는 여자가 갑자기 이별을 요구하거나 사라지면 일단 주위의 어릴적 여자친구를 의심하는게 좋다.
우리 그만 헤어져야겠어…
왜지?
이유는 묻지 말아줘…
그…그래 안…녕…



난 왜 항상
이렇게 되는 거지?
흐흐흑…
흑!
꽉
헤어졌어?
그래,
그러니까 이제
식구들은 풀어 줘
이제
다시 넌
나꺼야!
이럴땐 빨리 이사하고 전학가는 게 상책이다.
♣ 패션
남자건 여자건 잘 보이기 위해선 많은 노력이 필요하다. 자신만의 개성있는 패션을 위해서 때론 고통을 겪기도 해야한다.
퍽
누구야?
앗, 미안해.
머리띠 땜에 아크인 줄 알고
로디
아크
음!
어-
이게 누구야?
퍽
칵!
어머,
죄송해요.
엘크인 줄
알고…
아퍼!
엘크
로디
으-
그래도
나의 패션을
포기 할 수 없어!
빽~아크~
퍽
오~엘크…
퍽
구악!
아크 더 래드2에 나오는 파티인원은 무지 많다.
로디가 죽지 않은 게 다행이다.
퍽
자 다음사람!
흑!
사랑은 쉬운 게 아니다.
그날 로디는
뇌진탕으로 병원에
입원했다.
띠또 띠또
+119구급대
빵

우리가 알고 있는 게임 메이커를 보면 상당히 독특하다는 것을 알 수 있다. 닌텐도는 영어 'NINTENDO'인데 알고보면 한자 '任天堂'이다. 물론 비디오 게임 매니어가 접하는 게임의 대부분이 일본게임이여서 느끼는 부분이겠지만 왜 'NINTENDO'로 지어졌는지 궁금할 뿐이다.
어느 회사이건 마찬가지지만 회사명과 로고에 상당히 신경을 많이 쓴다. 함축적이어야 하고 강력한 이미지를 느낄 수 있어야 하기 때문이다. 특히 우리가 알고 있는 일본 게임 메이커의 회사명과 로고에는 중요한 '이유'가 있었다. 그러면 각 메이커 타이틀과 로고 뒤에 숨겨진 사실들을 챔프와 함께 알아보자.

대연구

게임 제작사의 타이틀, 로고 '이렇게 만들어졌다'

문자를 합성해서 만들어낸 메이커

의미를 잘 알 수 없는 회사명을 조사해 보았다. 영어인지 그외의 외국어인지 잘 몰라도 메이커가 독자적으로 만들어낸 「조어」라는 경우가 상당히 많다.

회사명을 만들 경우 「어디선가 들었던 것 같은 평범한 이름」보다도 「독특하고 기억에 남는 이름」을 선호한다. 지금까지 없었던 언어를 만들면 더욱 좋고 유리하다고 생각하는 것이다. 그리고 「어떤 의미일까?」하는 흥미를 유발시키므로 한번 들으면 잊을래야 잊을 수 없는 이름을 만들기 위해 조어를 사용한다.

■ 캡콤

전에는 컴퓨터라고 하면 냉장고처럼 커서 기업이나 업무용으로 사용하는 것이였다.

그러나 가정용 소형 컴퓨터(특히 게임기)와 그 소프트웨어를 다루는 메이커로서는 '컴퓨터=커다란 업무용 기계'라는 이미지를 파괴할 필요가 있었던 것이다. 그래서 생각해 낸 것이 「캡셀 컴퓨터」라는 언어. 캡셀에 들어갈 정도로 작고 꿈과 희망이 가득찬 콤팩트한 컴퓨터라는 의미. 이것을 줄여서 「캡콤」이 된 것이다.

초기에는 지금의 로고보다 라인이 조금 가늘었지만 85년에 레이싱팀에 참가할 때부터 조금씩 두꺼워졌다.

■ 아트딩크

「아트」는 물론 「예술」의 의미로 이것은 보통명사. 예술적이고 하이센스한 작품제작을 목표로 한다는 의미에서 이 언어를 사용하고 있다. 조어가 되는 것은 다음에 오는 「딩크」. 창업자 스스로가 자신의 이니셜인 NK와 「아트」가 잘 어울리도록 이것저것 어두에 붙여서 만든 것이다. 로고 마크는 회사내에서 공모를 해서 우수작을 채용한 것.

■ 세가 엔터프라이제스

「서비스 게임즈」라는 의미의 조어. 「서비스」의 SE와 「게임즈」의 GA를 합친 것이 세가. 「서비스 게임즈」라는 의미는 「모든 사람에게 사랑받는 것을 만들어 유저에게 공급하는 회사」라는 것이다. 사랑받는 것은 물론 게임. 그리고 「만들어 준다」에 「서비스」라는 단어가 조합된 것이라고 한다.

이 2개의 단어를 붙여서 조어를 만들었는데 메이커의 이름으로서는 너무 길어서 전자의 「세가」로 정착되었다.

■ 이미지니어

이미지 + 엔지니어. 영어 알파벳을 보면 「IMAGE」 + 「ENGINEER」이다.

「다양하고 독자적인 이미지를 충분히 불어넣어 틀을 만든다(제품화한다)」라는 의미를 표현하기 위해 「이미지」 「엔지니어」의 2개를 짜집기해 보았다고 한다.

■ 엑싱

「미지의 것」을 표현하는 「X」에 진행형 「ing」를 붙여서 「XING」. 항상 미지의 것을 향해서 도전해 가고 그렇기 때문에 지금도 최선을 다하고 있다는 회사의 자세를 표현하고 있다. 「X」라는 글자에서 「미지의 것」을 표현하는 것은 영어사전에도 실려있는데 「XING」이라는 단어는 전혀 찾아볼 수 없는 조어이다. 미지한 것은 이제부터 만들어갈 작품이다. 항상 새로운 것에 도전한다고 하는 의미가 잘 전달되는 것 같다.

언어가 본래 갖고 있는 의미에 이념을 함축시킨 회사명

간단한 단어에도 함축된 뜻이 있기 마련이다. 일단 단어의 뜻은 무언지 알지만 왜 회사가 그런 이름을 썼는지 모르는 회사명이 많다.

■ 스퀘어

이것도 그렇게 특정된 의미는 없지만 「SQUARE」라는 단어가 갖는 발음과 여러가지의 의미에서 채택한 듯 싶다.

「SQUARE」라는 단어에는 「광장」 「각」 「정돈되었다」 등 다수 의미가 있다. 이런 의미에서 더 넓고 자유로운 제작환경인 광장에서 날카로운 감성, 제대로 된 것을 세상에 내놓는다고 하는 신념을 「정돈되었다」로 표현하고 있는 것이다.

■ 리버힐소프트

문자 그대로 「흐르는 강 가운데 있는 언덕」. 시대 조류에 이끌려 흘러가는 것이 아니라 독자적인 페이스로 색다른 크리에이티브를 추진해가자는 제작자세를 나타내고 있다.

로고 마크의 5선은 「강의 흐름」을 나타내고 있는 것 같지만 디자인의 의도는 「5개의 R」로 신뢰성, 민첩한 행동, 유저와의 긴밀한 관계, 연구개발력, 자원의 저축과 활용(모두 영어에서는 R로 시작된다)의 5개를 중요시하는 회사를 어필하고 있다. 그 다음 오른쪽에 있는 동그라미는 '지구'로 세계로의 활동을 상징하고 있다. 단하나의 마크에 이렇게 광대한 의미를 지니고 있었다니 새삼 놀랍기도 하다.



■ 코코넛저팬

회사의 이름을 공모했을 당시 사장이 갖는 키워드는 「남국」이었다. 남국의 태양과 같이 언제까지나 정열적인 활동을 바랬다는 것이다. 이 키워드에 맞춰 「바나



나저팬」「파인애플저팬」 등 많은 후보가 있었는데 그 중에서 발음이 듣기 좋은 「코코넛저팬」을 선택했다는 것이다. 게다가 야자수는 어떤 강한 바람에도 쓰러지지 않으므로 회사의 심볼로도 잘 맞아 로고마크에도 채용되었다고 한다.

■ 데이터 이스트

사실은 미국 피닉스에 있는 「데이터 웨스트」라고 하는 유명한 컴퓨터 회사와 거래할 때 매우 높은 기술력을 갖고 있는 것을 알고 이런 회사를 목표로 하자는 의견에서 회사명을 정했다고 한다. 「서쪽(미국)에 데이터 웨스트가 있다면 동쪽(일본)에 데이터 이스트가 있다」라는 평가를 받는 것이 창업당시의 목표였다. 로고는 캘리포니아의 유명한 디자이너에게 의뢰해서 제작했다.

한자 이름이 눈에 띄는 메이커

한자로 된 회사명에 주목해 보자. 알다시피 한자로 된 회사명은 게임 관련회사에는 그렇게 많지 않다. 일본의 약 60개 회사 일람표를 봐도 압도적인 수가 외국어를 사용하고 있다. 외국어를 쓰는 것이 어쩐지 세련되어 보이는 것이 가장 큰 이유일 것이다. 또 영어단어가 더 예쁘게 디자인된다는 이유도 있을 것이다. 회사이름은 한자인데 로고마크는 알파벳인 회사도 많다.

한자로 된 회사명은 게임 메이커답지 않다고 생각하는 사람도 있을지 모르지만 역으로 한자로 된 회사 이름이 더욱 인상적이라는 이론도 있다.

■ 翔泳社(상영사)

조금 이해하기 어려운 메이커명인데 그 유래는 중국에까지 간다. 중국의 역사적인 문헌 「후한서」 중에 「仁(인)은 翔泳(상영)에 미친다」라는 구절에서 유래되었다. 이 문장에서 翔(상)은 날아다니는 새, 泳(영)은 헤엄치는 물고기를 가리키므로 「翔泳(상영)」은 「인간이외의 생물(동식물) 모두의 세계=천지」라는 의미가 되어 「참된 행동(仁)은 모든 곳에 미친다」라는 것을 의미하는 것이다. 이것이 회사의 목표라는 것을 나타내고 있는 것이다. 외국어로 회사명을 정하지 않았을 뿐만 아니라 중국 문헌에서까지 발췌했으므로 이것이 역으로 사람들에게 잊혀지지 않도록 강한 인상을 심어준다.

■ 元氣(원기)

메이커 이름으로서는 독특한 「元氣」. 창업당시의 사원이 모두 건강해서 그대로 회사명으로 지었다고 한다. 단순히 말하면 단순하지만 언제까지나 건강하게 일을 해 나가자는 바램을 담은 이름이다.

로고 마크인 얼굴을 그린 사람은 당시 3세. 사장의 아들이 연하장에 그린 「아빠 얼굴」을 채용했다. 로고 마크를 정할 때 상금 10만엔을 걸고 공모를 했는데 많은 응모가 들어왔음에도 불구하고 이 「아빠 얼굴」보다 효과적인 디자인이 나오지 않아서 결국에는 이것을 로고로 결정했다고 한다.

10만엔도 그 3살짜리 아이에게 돌아갔다고 하는데 그 아이가 어디에다 썼는지는 불명. 현재 6살.



■ 彩京(사이쿄)

「彩(채)」는 「색상=영상」, 「京(경)」은 「향=음향」(일본어에서는 京(경)과 響(향)의 독음이 같다)으로 게임의 질을 평가하는데 중요한 2대 요소를 나타낸다. 시각적으로도, 청각적으로도 우수한 것을 개발한다는 방침을 나타낸다. 그렇다면 「채향」이라고 해야 하지만 회사의 소재지가 京都(쿄토)에 있어서 「京(경)」 자를 사용했다고 한다.

■ 光榮(광영-코에이)

빛나는 영예를 누리는 회사. 그것을 바라는 이름. 로고 마크는 알파벳이지만 문자밑에 있는 모양은 「빛나는 미래」를 상징하고 로고 전체에 「영광이 계속 이어진다」라는 의미가 있다.

■ 日本物産(일본물산)

다수의 업종에 걸쳐 빅 비지니스를 꿈꾸고 종합회사와 같은 이름을 지은 일본물산. 로고 마크에 있는 새는 유럽(특히 프랑스)에서 행운을 가져다 준다는 새. 지혜의 상징이기도 하다.

■ 日本一(일본일) 소프트웨어

물론 '일본 제일의 회사'라는 의미인데 기존 분야의 경쟁에서 승리하는 것을 목표로 하는 것이 아니라 새로운 분야를 개척하고 그 분야에서 일본 제일이 되는 것을 의미한다.

창업자명을 딴 것과 독특한 메이커

회사명과 로고에는 반짝이는 아이디어가 가득하다. 그리고 메이커에는 창업자이름과 사장의 이름을 사용한 회사도 적지 않다. 전술했던 아트딩크가 그러했고 남코의 「나」는 창업자 나카무라의 첫번째 글자이다. 그렇지만 일반 회사들처럼 「누구 주식회사」라고 하는 이름은 거의 없다.

■ 춘소프트

마작에서는 「中」라고 써 있는 패를 「춘」이라고 읽는 모양이다. 어릴 적부터 마작을 좋아했다던 나카무라(中村)사장은 별명이 「춘」이었다고 한다. 그것을 그대로 회사이름으로 한 케이스. 로고 마크는 「에닉스」의 로고를 디자인한 사람에게 의뢰했다고 한다. 왠지 지구가 너무 웃어 자질어지는 느낌이라고 할까?

■ 야노만

메이커명의 유래는 창업자의 이름 「야노만」에서 비롯된다. 한자는 「矢野滿」. 본래는 「야노 미츠루」라는 이름이지만 현재는 「야노 만」이라는 이름을 사용한다고 한다.

■ 코나미

회사를 창립한 주요 멤버 3인이 K, N, M이어서 그 글자를 따서 「K」, 「N」, 「M」을 나열했다. 배열 순서 방법은 일어 가타가나 순. 로고에 대해서는 불명. 그러나 2개의 라인은 「파도」와 같이 보여 게임 업계에 커다란 물결을 만들도록 하는 의도가 있다.

■ 토미

회사 창업자의 이름인 「富山(토우야마)」를 적당히 바꿔서 만든 것. 원래는 어린이용 장난감을 만드는 회사여서 로고 마크도 둥글둥글, 어린이들에게 즐거운 인상을 심어주는 문자이다.

그외에

■ 그램스

「글로벌 어뮤즈먼트 소프트웨어」를 GL, AM, S로 생략한 것.

■ 백

「비디오 오디오 프로젝트」의 약칭을 회사명으로 했다. 게임과 관련되어 있지 않는 것은 원래부터 레코드 회사였기 때문에…

■ 반프레스토

이탈리아어로 「재빠르다」라고 하는 의미를 갖는 「프레스토」에서 「시대의 흐름을 재빨리 받아들여 대응하는 회사」라는 것을 표현하고 반다이 그룹에 소속하는 회사이므로 「반」을 붙인 조어.

■ OZ 클럽

사장이 동화 「오즈의 마법사」를 매우 좋아해서 거기에서 이름을 땄다고 한다.

■ 아틀라스

지구를 어깨에 이고 지탱하는 그리스 신화에 나오는 거인의 이름에서 유래. 게임업계를 지탱하는 커다란 존재로 자리잡고 싶은 회사의 뜻으로 해석된다. 그렇지만 신화의 거인 이름은 「Atlas」인데 이 회사의 영문은 「Atlus」.

■ 휴먼

컴퓨터 게임은 기계적인 것이라고 생각하는데 만드는 것도 사람, 즐기는 것도 사람이므로 무엇보다도 인간을 소중히 한다는 의미.

Line up Line up Line up Line up SQUARE

SQUARE

FF7 외전 '챔프시티의 전설'




뭐라고 말하지…
그 여자 대체 누구야?
눈치를 챈 티파는 크라우드를 닥달하고
거짓말을 한다
사실은… 나도 누군지 몰라!
믿긴 뭘믿어?
결국 너무나 순진한 우리의 티파는 크라우드를 믿는다
어이!
라우드의 친구들은 인기좋은 크라우드를 부러워 한다
들러리 1
이 봐! 부부싸움은 집에가서 하라고!
들러리2
여자많다고 째는 거냐!
들러리3
부러운 녀석… 난 언제쯤 바람펴봐?
들러리4
어디 바람 난 암고양이 없나?
한편 집에서 아빠와 엄마를 기다리던 마린은…
하느님 오늘도 둘다 안오겠죠? 어쩔 수 없는 부부야…
얘~ 거기서 뭐하니? 투신자살이라도 할려구?'
갑자기 다정하게 돌아온 아빠 엄마를 보고
놀람을 금치 못한다.
아빠엄마 기다렸어요!
해가 서쪽에서 뜨겠네 정말
크라우드가 티파에게 가자 에어리스의 마음에는
불이 일고
번개가 치며
머리가 터질 듯하고
봉뜨는 기분마저 들었으며 그 충격은
신라병의 공격보다도…
비공정의 위용보다도…
웨폰의 흉칙한 모습보다도 더 컸다고 한다
하지만… 물침대에서 하루를 보내며 생각해본 그녀는
그는 내게 올거야! 분명!
다음날 크라우드를 만나게 된다
왜 그여자가 나보다 더 좋다는 거죠?
난… 가슴 큰 여자가 좋아…

SQUARE

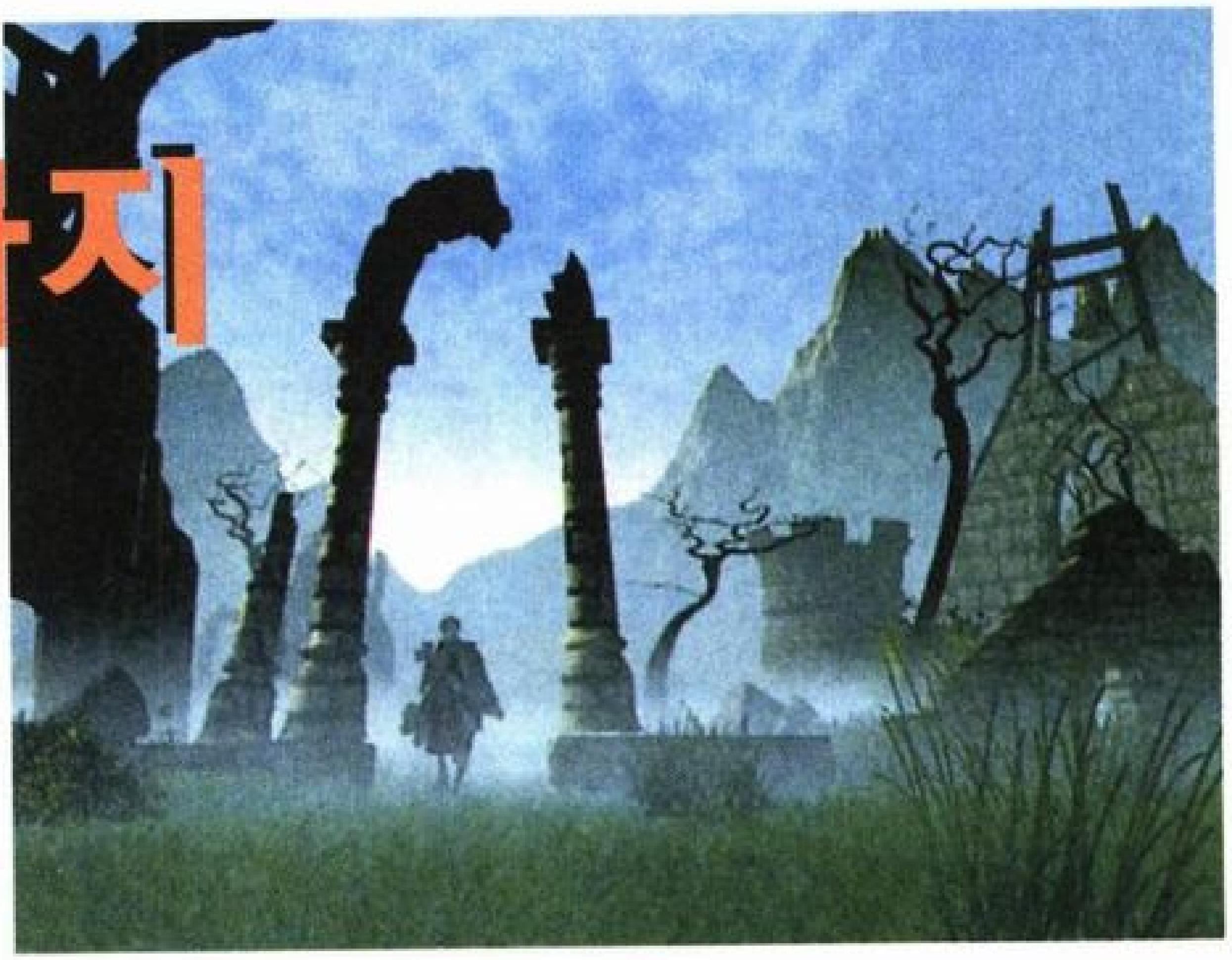

약점을 들켜 어쩔 줄 모르지만…
어떻게 나의 약점을!
이미 마음을 크라우드에게 빼앗긴 후였다…
제발 내게 와요. 아내가 있어도 좋아요!
뭐냐 이여자는
하지만 크라우드는 아직도 티파생각뿐…
한편 에어리스의 남편 세피로스는 분노에 밥을 굶고 잠을 설쳐 점점 쇠약해지고
결국 정신 이상상태에 빠져 동상과 에어리스를 구별하지 못하게 되어
네이X 어디서 바람을!
에잇 죽어라!
동상을 송두리째 뽑아버리게 된다
이X이 어디로 숨었지!
분노에 찬 세피로스는
엄청 뜨겁군
에어리스를 찾아 불속까지 뒤지고
마침내 둘이 함께있는 장면을 목격하게 된다
찾았어!
분노한 세피로스는 칼을 뽑아들고
저 세상으로 가라 에어리스
감히 바람을 피다니!
에어리스에게 돌진한다
결국 크라우드에게 애원하던 에어리스는
제발! 크라우드! 남편이 알면 전 죽음이에요
한방에 저세상으로 간다
잘가라 에어리스
이럴수가… 어차피 버림받았는데…
에어리스의 마지막 한마디
죽이려면 아프지 않게 죽이지…
다음은 네차례다! 감히 어딜 넘봐!
에어리스를 보낸 세피로스는 크라우드에게 도전하고
어이가 없는 크라우드는 소리친다
잠깐!
장례비는 덜었군
에어리스를 수장시켜 준다
자 덤벼라
덤비라면 못덤빌 줄 아나?
이리하여 크라우드와 세피로스의 세기의 대결이 이뤄지려 하는데…



불행이도 세피로스는
크라우드가원 폭주족(깡패)
였다는 것을 모르고 있었다
받아라!
이것이 일본
폭주족의
기술이닷!
그, 그런
기술이
있었다니…
결국 세피로스는 산산조각이 나고
크라우드는 지하도를 통해
앗 티러!
그곳을 빠져나오게 된다
저것은?
지하도를 거의다 빠져나오자 위에서
손이 내려왔다
잡아요… 여보
그손은 바로
역시
너밖에
없어 티파!
티파였다
또한번
바람피면 가만
안둘거야
결국 크라우드는 티파에
의해 구출되고
결국
크라우드는
티파에 의해
구출되고
둘은 재회의
기쁨을 만끽한다
역시 내남편!
하지만
거의
빈사상태에
빠진
세피로스는
나쁜놈들!
나만 죽을 순
없다!
내몸속에는
xxx가
xxxx해서
xxxx하지
자폭으로 복수한다
챔프시티를 산산조각낸 그
그 폭발은
바다건너편 대륙에서도 볼 수
있을 정도였으며
핵폭발에 맞먹는 것이었다고 한다.
그후 챔프시티에는 새들만이 살 수 있었다고 전해진다…

한장 한장 벗겨지는 신비의 베일

파이널 판타지 택틱스



5월 발매를 앞두고 점점 더 흥미를 더해가는 파이널 판타지 택틱스. 이번 달에도 변함없이 각종 정보들이 공개되어 독자들을 기다리고 있다. 지금부터 밝혀진 시스템, 새로 발표된 잡과 기술, 각종 어빌리티 입수법 등에 대해서 설명하도록 하겠다.

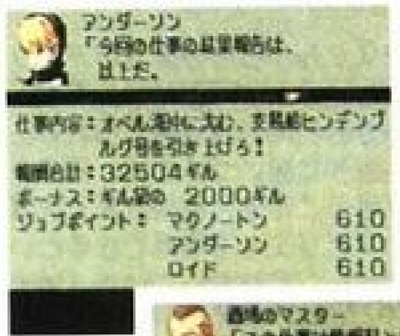
PlayStation
- ■제작사: 스퀘어
- ■장르: RPG
- ■발매일: 6월 13일예정
- ■발매가: 미정

모습을 드러낸 광대한 월드맵!

기본적인 게임 시스템이 상당 부분 공개되었다. 이동방법은 플레이어가 월드맵위에 나타난 주인공들을 전투장, 마을, 맵 등으로 이동시키는 방식인 것으로 밝혀졌다. 기본적으로 거점간에 이동하는데 하루가 걸리고 화면상에서 시간이 표시된다.

거점이 거리인 경우 물건을 사거나 용병을 사거나 또는 주점에서 정보를 사는 것도 가능하다. 또 장소에 따라서는 이벤트가 발생하거나 전투가 시작되는 경우도 있다. 현재 밝혀진 상점은 3가지로 아이템을 팔고사는 숍, 견습전사나 괴수를 사는 전사 알선소, 그리고 정보를 듣는 주점이다. 여기서 가장 중요한 곳이 주점인데 단순히 진행상의 힌트만을 듣는 것이 아니라 일거리를 소개시켜 주기도 한다.

이 일거리는 자금 확보를 위해 라무자들이 행하는 아르바이트와 같은 것인데 주점의 마스터로부터 구체적인 이야기를 듣고 파티로부터 멤버를 선택해서 일을 하는 것이다. 단 이때 라무자 자신은 일하는 것이 불가능하고 뒤에 주점으로 돌아온 동료들로부터 보고를 듣게 된다. 이 일거리중에는 다른 이벤트의 포석이 되는 것도 존재한다.



○보수는 일이 끝난 뒤에 지불된다. 그밖에 잡 포인트도 얻을 수 있다



○일단 밝혀진 숍은 다음 3개뿐이다



○일단 밝혀진 숍은 다음의 3개뿐이다



○중앙에 보이는 손가락 모양의 마크는 라무자 일행의 현재 위치를 나타낸다. 날짜에 따라 특정한 이벤트가 일어나는 지점도 있는 듯하다

잡체인지 시스템

잡을 체인지해서 새로운 잡으로 가기 위해서는 특정 잡의 레벨이 일정치 이상이 되어야 한다. 예를들어 기사가 되기 위해서는 견습전사의 레벨이 2이상이야 한다는 식이다. 그리고 복수의 잡이 어느정도 이상의 레벨이 되어야 하는 잡도 있다. 잡의 레벨을 올리기 위해서는 각 잡에서 얻은 잡포인트(JP)의 합계치가 늘어야 한다. 당연하지만 JP를 소비해도 TOTAL JP는 줄지 않는다.

특정 잡의 JP를 모으기 위해서는 그 잡인 상태에서 전투에 참가하여 JP를 얻을 필요가 있다. 즉 자신의 백마도사를 시마도사로 만들고 싶다면 시마도사의 조건은 '백마도사 & 흑마도사의 레벨이 2 이상' 이므로 싫더라도 그 캐릭터에게 어느정도 흑마도사를 시키지 않으면 안된다.



시마도사는 백미법과 흑미법을 모두 사용할 수 있다



잡 체인지의 화면. 주변의 캐릭터는 이 시점에서 전환할 수 있는 잡의 이미지 상이다. 잡레벨이 올리는 등 체인지할 수 있는 잡의 수가 늘어서 이 화면이 더욱 다채로워진다

어빌리티의 학습법

지금까지의 FF시리즈에서는 잡의 레벨을 올리는 것으로 어빌리티를 익혔다. 하지만 이번 FFT에서는 전혀 다른 시스템을 사용한다. 지금까지의 특성을 이어가면서도 독자적인 성격을 부여하는데 성공한 것이다.

FFT에서 어빌리티를 기억하는 방법은 다음 세가지다.

①잡 포인트와 교환하는 방법

이것이 어빌리티를 얻는 가장 기본적인 방법이다. FFT 에서는 전투에 이겼을 때 통상의 경험치와 더불어 잡에 관계된 포인트를 얻는다. 이 잡포인트를 이용해서 어빌리티와 교환하는 것이다. 각 어빌리티에는 각각 배우는데 필요한 잡포인트가 설정되어 있어서 그 포인트와 교환하여 어빌리티를 얻을 수 있다. 하지만 이 잡 포인트는 그 잡 내에서만 사용할 수 있게 되어 있다. 다시 말해서 기사 잡에서 받은 100점의 잡포인트는 기사직에서만 유효하지 술사로 전직하면 술사로서의 잡포인트는 0이 되어 버린다는 것이다. 100점의 포인트는 기사직에서만 사용가능하므로



어빌리티와 잡포인트의 교환장면. 잡 포인트만 있다면 위력 높은 마법을 익힐 수 있다


봄의 자폭 같은 기술도 러닝이라면 배울 수 있다

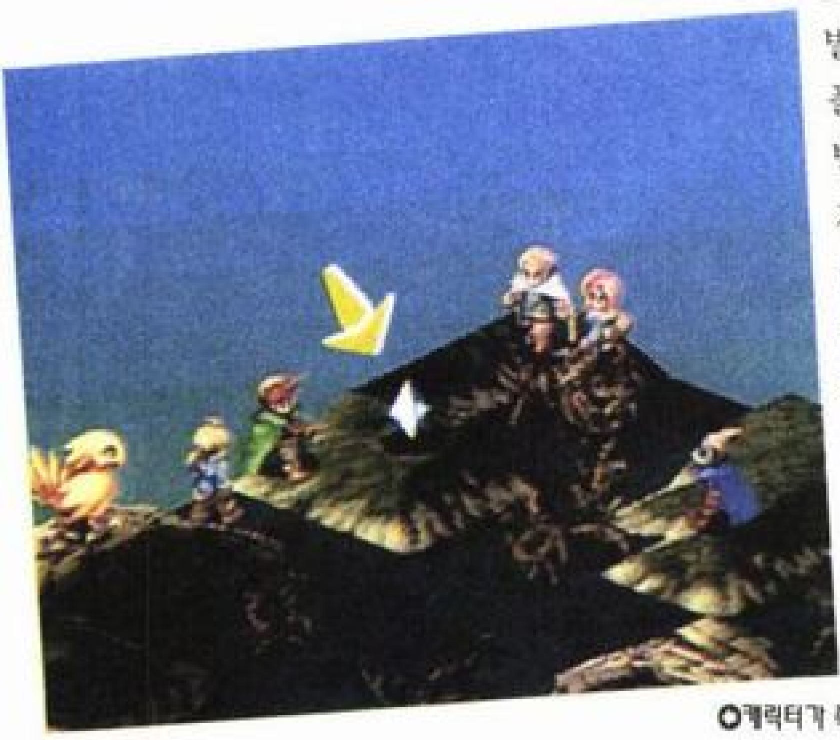
술사의 어빌리티를 얻고 싶다면 다시 처음부터 잡포인트를 모으지 않으면 안된다. 여기서 주목할 점은 어빌리티를 순차적으로 얻을 필요는 없다는 점이다. 다시 말해 잡포인트만 있다면 선더 선더라를 뛰어넘어 선더가를 익히는 것도 가능하다는 뜻이다.

②러닝으로 어빌리티를 입수

적의 공격을 받은 다음 그것을 기억하는 것이다. 공격을 배울 확률은 적에게서 받는 공격 어빌리티에 따라 틀리지만 러닝으로 밖에는 배울 수 없는 어빌리티도 존재한다. FF시리즈의 청마법과 비슷한 발상인데 주로 몬스터 계열의 기술이 배워질 것으로 보인다. 그리고 이것은 전 캐릭터가 처음부터 가지고 있는 기술이다. 배울 수 있는 어빌리티는 직접공격과 마법공격의 어빌리티. 즉 액션 어빌리티밖에는 배울 수 없다. 단 아군만이 아닌 적도 러닝이 가능하므로 기술사용에 주의가 필요하다.

③크리스탈에 의한 계승

적과 아군을 막론하고 전투불능이 된 유니트는 일정 시간이 지나면 크리스탈로 변화해서 사망한다. 이 크리스탈을 다른 유니트가 줍는 것으로 죽은 유니트의 모든 어빌리티를 계승할 수 있다. 플레이어가 가지고 싶은 어빌리티를 가진 적 유니트가 출현했을 때, 이 방법을 사용하면 그 어빌리티를 가진 적을 쓰러트리는 것으로 간단히 어빌리티를 얻을 수 있다. 정 필요하다면 아군 유니트를 죽인 뒤 어빌리티를 얻는 것도 가능하다.


캐릭터가 죽으면 이처럼 크리스탈이 되어 버린다

오프닝무비 긴급 공개

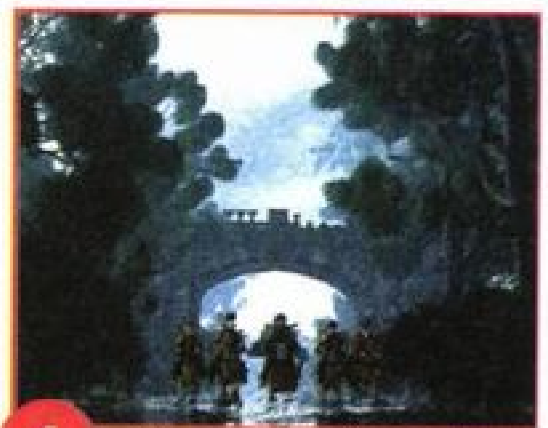

1 어두운 해변. 마치 폭풍직전의 새벽같다


2 폐광이된 마을에 나타난 쵸코보를 탄 기사 등뒤에는 골다나의 문장이 보인다


3 폐광이된 마을을 달리는 일행. 5인부대로 보인다


4 기사 이외에도 궁수와 아이템사이 모습이…


5 강을 건너는 일행. 왜 길을 사용하지 않는 것일까?


6 아마도 은밀한 행동을 하고 있는듯…


7 드디어 목적물이 발견되었다


8 일행이 도착한 곳은 교회. 대체 그들의 목적은?

SQUARE

새로운 잡과 어빌리티 공개



상식을 뛰어넘는 '힘의 화신'을 정신력으로 지배하는 경이의 술사



소환사

인간이 태어난 세계에서는 존재하지 않는 이공간에 사는 환수를 불러들여 그들의 힘을 비는 소환 마법을 쓴다. 이 시리즈에서는 빠져서는 안되는 존재라고 해도 좋을 것이다. 그리고 수많은 소환수들은 전투때 뿐만이 아니라 스토리상으로도 중대한 역할을 할 때가 있다. 여기 소개되는 소환수는 극소수지만 처음 등장하는 수많은 소환수들이 등장할 예정이다.



모그리

FF시리즈에서 낯익은 캐릭터. FFVII에 이어서 소환수로 등장한다. 마스코트적인 캐릭터가 될 듯. 일정범위의 HP를 회복시킨다.





사라만다

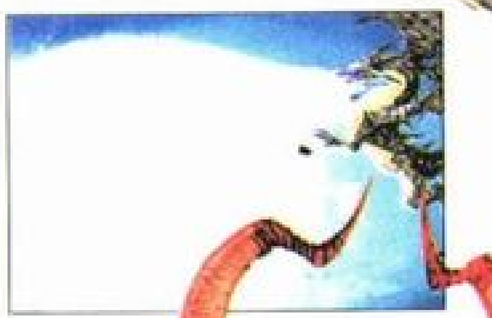


불의 정령중 이플리트보다 상위정령인 사라만다. 그 몸에 닿은 것은 전부를 불태울만한 파괴력을 가지고 있다고 전해진다. 시리즈 첫등장.

바하무트

상대방을 압도하여 공포를 갖게 하는 거대한 체구에 모든 적들을 불태워 버리는 강력한 불' 메가프레아'를 가진 바하무트. 용족은 물론이고 모든 환수들의 정점에서는 최강의 존재다.





이프리트



지옥의 업화를 자유자재로 조작하는 '화염의 마신' 종래 시리즈에서는 비교적 초반에 얻을 수 있는 소환수로 데미지의 속성은 불이다.



오딘

천마를 타고 전장에 나타나 적을 차례차례 예리한 검으로 양단해 버리는 검의 명수. 북구신화의 주신으로 최고의 군신으로 여신 왈큐레의 아버지인 오딘이 모델이다. FF시리즈에서 그가 가진 검은 참철검으로 불린다.





타이탄





거인족의 대명사. 대지의 정령의 화신이라고도 불리는 이 환수는 지면을 진동시켜 적에게 큰 데미지를 준다. 이 용맹스러운 모습에 반하는 사람도 많을 듯. 적이 타이탄을 소환하면 몸을 공중으로 띄우는 레비데트를 쓰자.



라무우

보기에는 할아버지처럼 보이는 노령의 환수. 그의 진홍의 지팡이에서 나오는 벼락은 전장의 적들에게 전격계의 데미지를 가한다. 그 위용은 가이 하늘의 심판이라고 해도 좋을 듯…





실업 걱정 없는 정의의 사자들

시프

적의 소유물을 훔치는 잡. 주로 검과 갑옷 같은 장비하고 있는 것을 빼앗는다. 거기서 발전하면 물건뿐만 아니라 마음까지 훔쳐서 상대를 매혹시키기도 하는 등, 상식으로는 훔칠 수 없는 것도 훔칠 수 있는 듯 하다.



소매치기



○상대의 돈을 훔친다

마음 훔치기



○적을 매혹시켜 참 상태로 만든다



아이템이라면 내게 맡겨라!

아이템사

FFT에서 유일하게 아이템을 쓸 수 있는 잡이다. 단순히 아이템을 사용하는 것뿐만이 아니라 효과를 지속시킨다거나 멀리 떨어진 장소에 아이템을 던지는 등의 연계 커맨드가 풍부하다.





포션,
HP회복 아이템이다

지형의 신비력을 눈뜨게 하는 자

풍수사



대지에 기인하는 실흥의 이론을 숙달시킨 힘으로 싸우는 전사. 지형이 가진 잠재적인 힘을 각성시켜서 적을 공격한다. 단순히 적의 HP만을 줄이는 것이 아니라 여러 가지 스테터스의 변화도 일으키는 것으로 보인다. 액션 어빌리티는 풍수술. 겉모습은 자연과 이야기할 수 있다고 전해지는 북아메리카 원주민과 닮았다



극지 지진



○목표의 발 밑에 직하형 지진을 일으킨다. 그 공포에 적은 혼란상태에 빠진다

전장에 울려 퍼지는 환상의 음률

음류시인

목소리와 악기를 이용해서 가지가지 지원효과를 아군에게 준다. MP소비도 없는데다가 효과는 맵 전체에 걸치기 때문에 상당히 유용한 잡이다. 악기의 효과에 따라 효과도 다르게 나타난다.

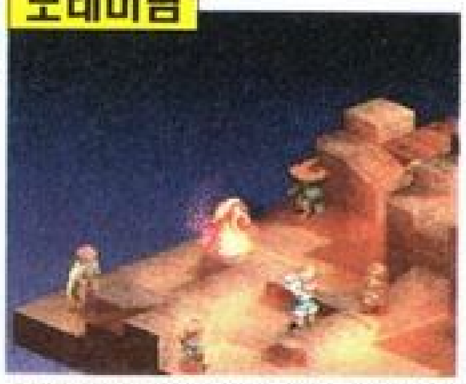


생명의 시



화면에 아름다운 초록색 음표들이 날아다니며 맵 전체의 아군에게 HP를 회복시킨다. 적군과 아군이 마구 섞여 있을 때에 상당히 유용한 커맨드다.

모래바람

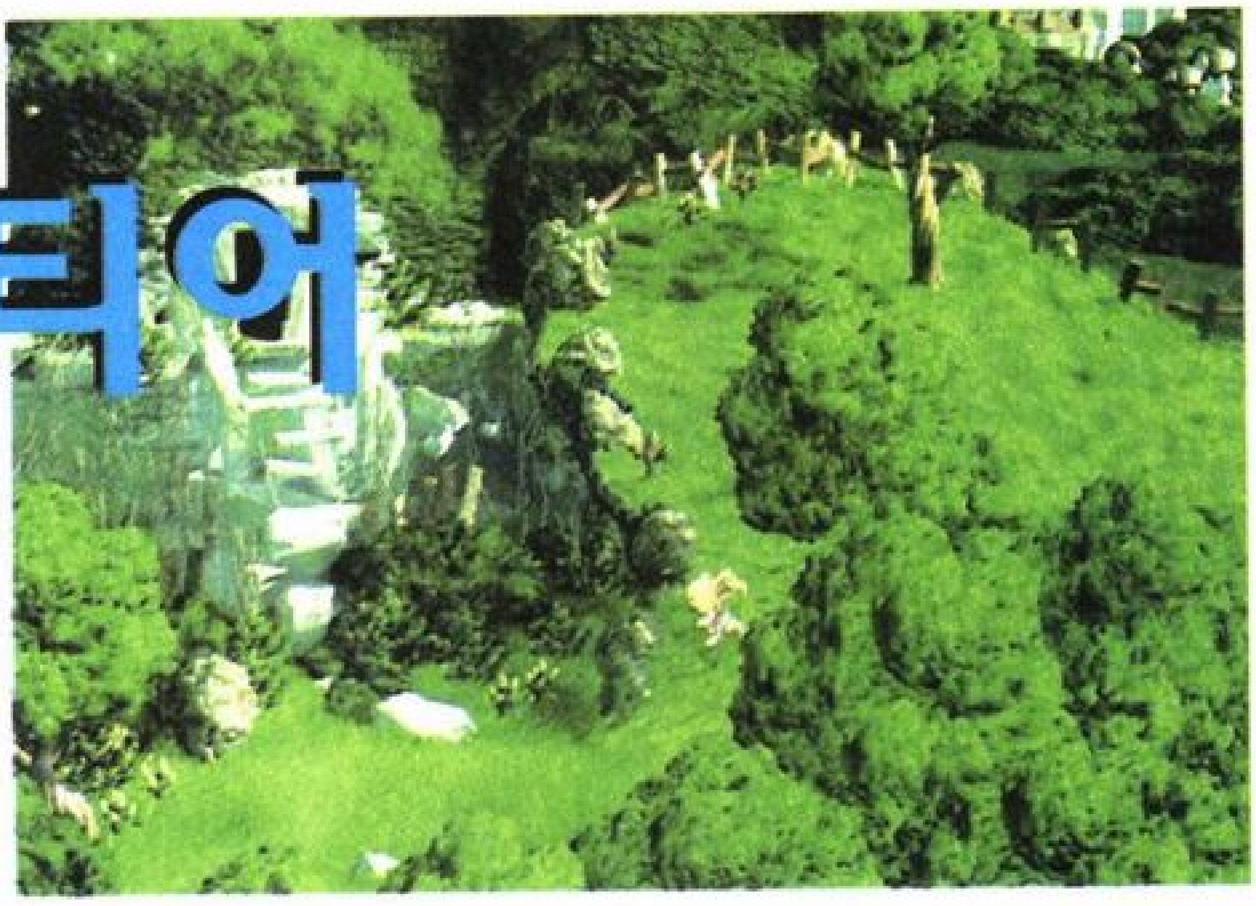


○ 모래바람을 적의 주변에 일으켜서 적을 암흑 스테터스로 만든다



리존의 신비가 밝혀졌다

사가 프론티어



사가시리즈의 최신작인 사가프론티어. 연기 소식에도 불구하고 팬들의 관심은 점점 커져 가고만 있다. 부디 사가시리즈의 새로운 시발점이 되었으면 하는 마음 간절하다. 이번 호에서는 사가프론티어 세계의 기본을 이루는 리존에 대해 알아보도록 하겠다.

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 7월예정
■발매가: 미정

리존의 실체

사가프론티어 세계의 리존은 크게 나누어서 고정된 것과 부유해서 움직이는 리존의 2종류가 있다. 이동하는 리존은 떠도는 리존 '마그멜'이나 'IRPO' 등이다. 각각의 리존은 독특한 특성을 가지고 있지만 서로 무관한 관계가 아니라 뭔가 관계를 가지고 있는 듯 하다.



리존간의 이미지도

고정 리존간의 위치 관계는 명확하지만 IRPO나 매그멜 등은 각 리존사이를 떠돈다



각 리존을 상세히 알자

도우반

여러 점술사가 살고 있는 이곳은 점의 리존이라 불리며 많은 정보를 얻을 수 있다. 블루를 주인공으로 해서 초반에 심볼계통의 술법을 선택할 경우 초반에 이곳을 방문하게 된다. 만약 음양계의 술법을 선택할 경우에는 이곳을 방문하는 것은 루쥬가 된다. 특히 이곳에 있는 신사에는 신 캐릭터인 레이히메가 살고 있다.



이 신사에 레이히메가 살고 있다

레이히메. 도우반의 신사를 지키는 무녀. 손에 넣기 힘들다고 알려져 있는 최강의 술법인 시술(時術)과 공술(空術)에 관한 정보를 알고 있다. 프라이드가 높고 무녀의 몸이지만 자신의 아름다움은 감출 수 없다

신로우

동남 아시아나 인도처럼 보이는 리존이다. 울창한 정글과 아름다운 궁전이 매력적이다. 이곳에는 대규모 유적이나 동굴도 많이 존재한다. 미개척된 토지의 탐험을 위해 개척단을 모집하고 있는 것 같다.



인도풍의 왕궁이다

넬슨

아 마을에 대해 오직 알려져 있는 것은 리존쉽이 출발한다는 것이다. 항구밖에는 무엇이 있는지 어떤 사람이 살고 있는지 전혀 알 수 없다.



무슨 동굴 속의 항구로 보인다



무질서한 뒷골목을 보는 듯하다

쿠론

상당히 현대적 리존이다. 하지만 번화한 도시의 이미지라기 보다는 슬럼가의 분위기다. 이곳을 걷는 것은 상당히 위험하다고 하니 만약 나간다면 단단히 무장을 하는 편이 좋다

IRPO (INTER REGION PATROL ORGANIZATION)

IRPO는 이 리존을 본부로 하는 단체의 이름이다. 리존패트롤이라고 불리는 이 조직은 국제경찰같은 역할을 한다. 대원은 세계의 평화를 지키기 위해 여러 리존들을 돌아다닌다.



○역시 경찰본부(?)는 틀리다

오우미

유명한 반지 수집가가 살고 있는 던전으로 쿤이 방문하게 된다. 그 이외에는 정보 없음.



○반지수집가의 저택 안은 상당히 화려하다

스크라프

낡은 공장같은 이미지의 영역. 카바레라라고 불리는 고철상이 어둠의 세계에서 큰 권력을 잡고 있다. 이 곳의 주점에는 왠지 모험자가 모이는 일이 많다.



○리존쉽인 기베지쉽은 이곳을 거점으로 움직인다

슈라이크

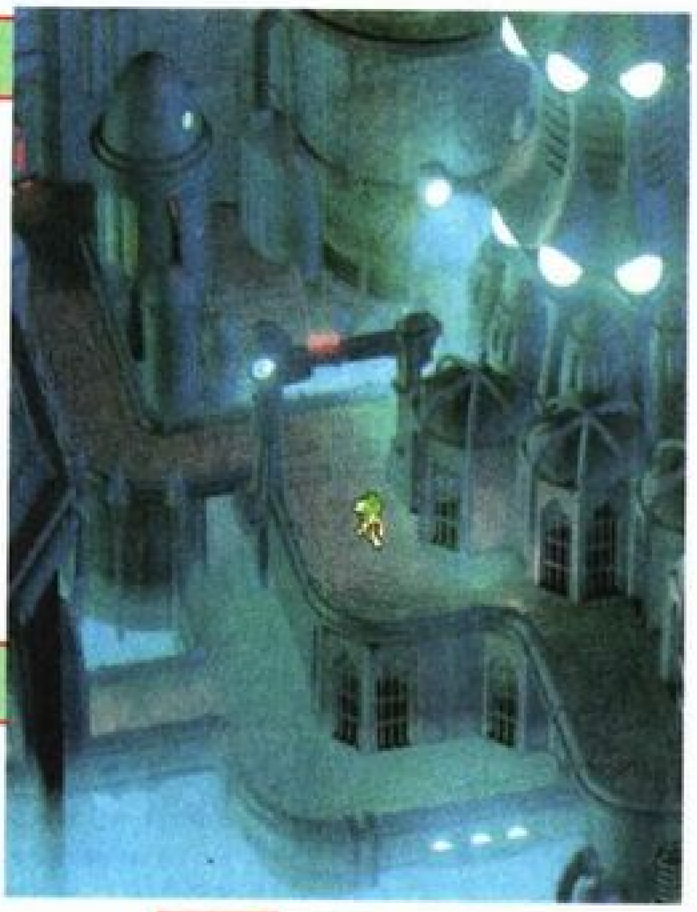
몇개의 고적이 존재하는 장소. 고적사진 뿐이라서 판단이 힘들지만 실은 우리가 살고 있는 현대와 비슷한 환경을 가지고 있는 리존이다. 인술과 깊은 관련을 가지는 장소도 있다.



○이런 곳을 돌아다니며 던전을 찾아야 하나?

디스페어

리존 전체가 감옥이 되어 있는 무시무시한 리존. 디스페어(절망)라는 이름도 감옥에 갇힌 죄수들이 지은 이름일지도 모른다. 한 번 들어가면 나오기 힘든 지역일거라는 생각이…



○창살 달린 감옥의 연속이다

마그멜

주인공중 하나인 쿤의 고향이다. 항상 이동하는 이상한 리존. 황폐한 풍경에서 알 수 있듯이 수명이 거의 다한 리존으로 특수한 반지와 장로의 마력으로 지탱하고 있다.



○마그멜의 주민은 모두 몬스터

매직킹덤

마법이 모든 것을 지배하고 있는 리존. 마법 자체가 필수 학문으로서 블루같은 소질이 있는 자를 마도사로 육성하는 것 같다. 그리고 그중 마법력이 강한 사람이 '선택받은 자' 가 되는 것으로 보인다



이곳은 뭔가 이벤트가 발생하는 장소로 보인다

요크랜드

목가적 분위기의 리존이다. 농업이 번창해서 각지에 농산물을 공급하고 있다. 교역은 마을에서 좀 떨어진 리존쉽 착륙장에서 행해지며 여행자들이 많이 머문다.



○미곳간같은 건물도 보인다

보로

초원에 있는 크레이터의 안에는 정체불명의 고철과 용도 불명의 물건이 쌓여 있다. 예전에 큰 전쟁이 있었던 듯. 주민들은 폐허를 발굴해서 생계를 유지하는 걸로 보인다.

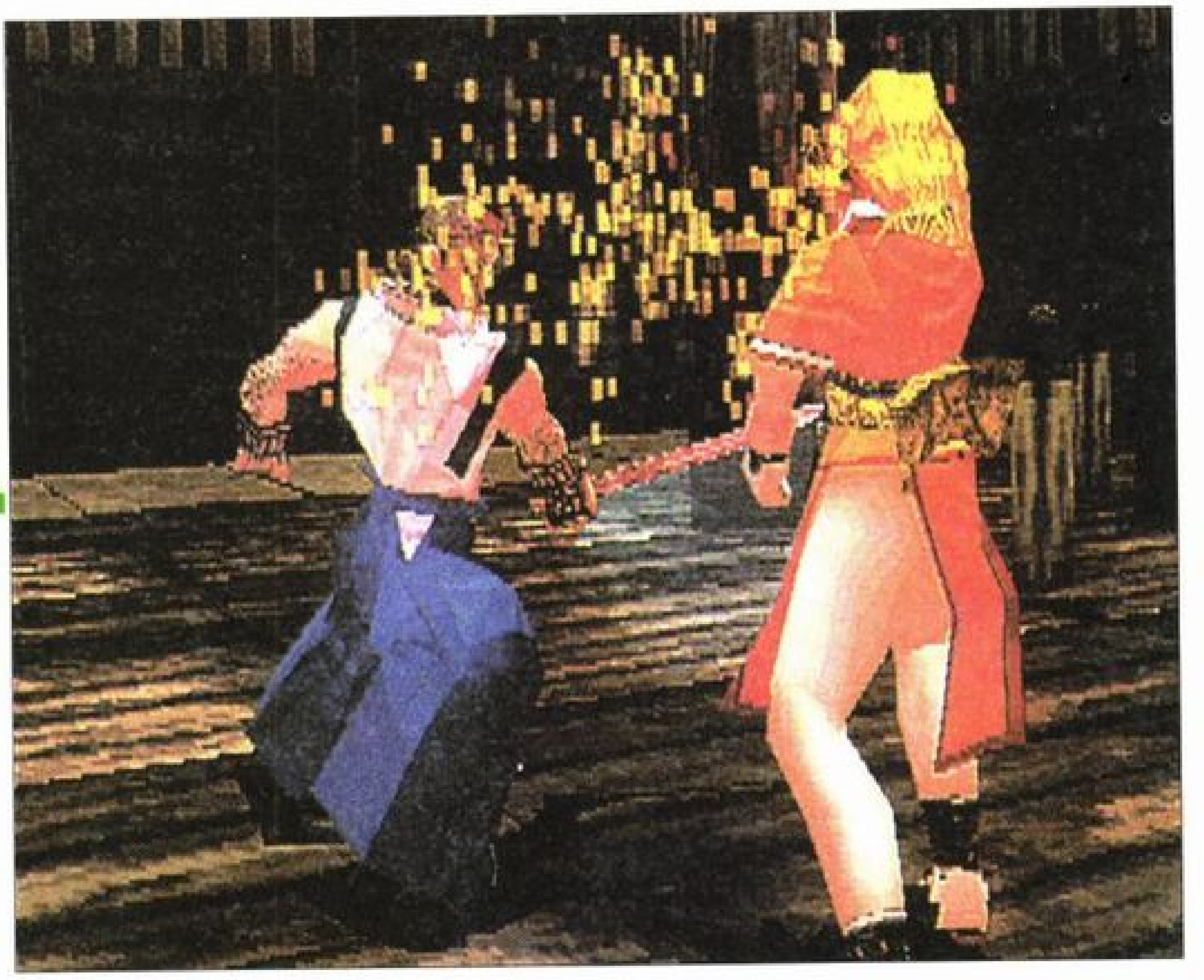


SQUARE

SQUARE Line up

기교보다는 단칼을 노려라!

부시도 블레이드



언제나 참신하고 새로운 게임으로 우리를 기다리게 하는 스퀘어. 이 스퀘어에서 격투기 사상 가장 이례적인 시스템을 보유하고 있는 부시도 블레이드가 탄생했다. 토발 NO.1의 영향 때문인지 비관적인 예상이 많았지만 스퀘어는 우리를 두 번 실망시키지는 않았다. 이제부터 신선한 시스템의 세계로 들어가 보도록 하자.

SQUARE

■제작사: 스퀘어
■장르: 대전격투
■발매일: 발매중
■발매가: 5800엔



난투 모드(일명:100인 모드) (チャンバラ モード)

이 게임의 가장 기초적 기술을 익히는 연습모드이다. 이곳에서는 적들은 한가지 공격 패턴으로 공격해 오기 때문에 가드를 연습하기에는 최적격이라 할 수 있다. 적은 모두 100인이 나오며 10인씩마다 레벨이 바뀐다. 그러므로 9명째에서 죽으면 1명째에서 다시 시작하게 된다. 100인을 모두 베면 100인 모드 클리어 라는 썰렁한 말만 나오지만 100인을 한 번도 컨티뉴 안하고 클리어 했다면 대전 모드에서 슈바르츠 캇세를 계약에 의해 고를 수 있게 된다.(100인째를 눈앞에 두고 졌을 때에는 눈 딱 감고 START+SELECT버튼을 누르는 것이 건강에 이로울 것이다. 필자는 건강을 위해 포기했다.)

중요 특징 소개

신 시스템 소개

①체력게이지 소멸

뭐니뭐니 해도 부시도에서 가장 큰 변화라 할 수 있는 것이 체력게이지의 소멸이라 하겠다. 부시도에서는 체력게이지 대신 부상이라는 개념이 도입되었다. 이건 체력게이지와는 많은 차이가 있는데 체력게이지는 아주 조금만 남았어도 아무런 무리 없이 게임을 수행할 수 있었으나 부시도에선 일단 부상을 당하면 부상을 당한 곳에 일단 움직임이 느려진다던가 하는 등의 행동의 제약이 오게 된다.

②시간이란 개념 소멸

제한시간 개념이 사라졌기 때문에 상대의 진을 빼놓은 뒤 허점을 찌르는 등의 전법도 가능해 졌지만 무엇보다도 상대를 죽이지 않으면 자신이 죽을 수밖에 없기 때문에 살벌한 승부를 가릴 수밖에 없게 되었다.

③광활한 스테이지

시간개념이 없어진 탓에 좁은 공간에서 티격태격하는 것보다 보다 넓은 스테이지를 찾는 것은 인지상정인지라 플레이어들은 자신이 원하는 스테이지를 선택할 수 있게 되어있다. (단 스토리모드 대전에서만)

④자세의 도입

부시도에서는 자세라는 별로 잘 쓰이지 않는 시스템을 도입큰 성공을 거두었다. 그러므로 자세에 따라 기술들의 차이와 방어 및 회피시의 차이가 생겨나게 된 것이다.

➔상단 자세

이 자세는 대부분 무기를 자신의 어깨 위로 치켜들기 때문에 움직임이 상당히 용이해 지는 자세이기도 하다. 그러나 온몸이 노출되어 있고 상대가 하단을 공격해 들어 올 때에는 방어도 안되니 오직 빠른 움직임으로 상대에게 정확한 일격을 가하는 것이 무엇보다 중요하다.

➔정단(중단)자세

가장 기본적이고 많이 쓰이는 자세 칼끝이 상대방의 배를 향해 있기 때문에 가드에도 용이하고 상대의 공격이 칼에 맞아 무위로 끝날수도 있다는 장점이 있다. 하지만 상대가 칼을 쳐내고 들어온다면 위험해 지니 조심하도록 하자.

➔하단 자세

대부분 무기의 끝이 지면을 향하기 때문에 무게의 하중을 덜 느껴 대쉬가 빨라지고 쾌속한 공격들이 많다는 것이 장점이지만 노출이 심하다는 단점이 있다.

⑤방어 시스템

타격투게임과는 달리 상대의 공격과 맞추어 가드버튼을 한 번씩 눌러 주어야 하기 때문에 자주 쓰지 않으면 유리한 고지를 점령하기 어려운 것이 이 가드 버튼이다. 하지만 힘의 차이나 무기의 경중에 따라 가드가 불가능할 경우도 있으니 잘 알아두어야 한다.



각 자세마다 들어가는 기술에 차이가 있다

기본적인 조작법

●전무기공통커맨드(全武器共通コマンド)

평상시		
	행동	커맨드
	이동	←/→ ↓/↑측면이동 ←←/→→ ↑↑/↓↓
	달리기	L1+방향키
	달리기	△
통	중	○
	공격	×
	오르기	방향키+R1
	무릎꿇기	→+R2
	암기던지기	→+R2○
상	뿌리기	→+R2R2
	점프	→+R2R1
	점프	상승중 △
	중	〃 ○
	공격	〃 ×
	방어	□
	공격의회피	경직중 R2
	다운공격	←→×

다리부상시		
	행동	커맨드
	이동	←/→ ↓/↑
	기본공격 (평상시)	△상단 ○중단 ×하단
	암기던지기	→○
통	뿌리기	→R2
	일어서다	R1
	눕다	R2
	방어	□
	항복	SELECT
상	일어서기	←/→
	옆구르기	↓/↑(1회전)
	기본공격	△상단 ○ 중단 × 하단
	일어서며공격	←○
	일어서기	←/→
	바로눕기	↓/↑(반회전)

●대쉬중 △
이 공격은 종베기의 일종. 장점으로는 대쉬가 끊기지 않는다는 것이지만 정확히 맞추려면 꽤 연습이 필요하다.
●대쉬중 ○
사무라이의 일섬과 비숫.상당한 치사율을 가진 기술이지만 상대를 쓰러뜨리지 못하면 큰 딜레이가 생기니 주의하자.
●대쉬중 ×
발동시간은 약간 길지만 일단 반경이 크므로 반격받을 확률이 적다. 상대의 등을 노리는 것이 좋을 것이다.

이번 부시도의 기본적인 조작법에서 눈여겨 보아야 할 것은 측면이동과 눕거나 암기 던지기 등의 새로운 조작법일 것이다. 기본적으로 ⇒R2는 한 쪽 무릎을 꿇는 포즈인데 여기에서 다양한 기술들이 이어지게 된다.

우선 ⇒R2, R2는 모래를 뿌리는 모션으로 상대를 주춤거리게 하여 틈을 만들 때 쓰인다.

⇒R2, ○는 암기 던지기로 자신의 암기를 상대에게 던지는데 상대를 죽일 수는 없으나 틈을 만들기에는 충분하다.

⇒R2의 상태에선 암기를 집을 수 있으니 무엇이든 가리지말고 보이기만 하면 챙기자.하지만 팔을 부상 당하면 쓸 수 없다.(단,타쯔미는 암기가 없으니 상대의 것을 주워 사용하자.)

⇒R2, R1이조작은 당신의 캐릭터를 점프시키게 하는 커맨드이다. 공중에서도 공격할 수 있으나 주로 계단을 올라갈 때 많이 사용한다. 계단오르기는 레버를 계단쪽으로 고정한 뒤 R1버튼을 누르고 있으면 OK.하지만 다리 부상시에는 오를 수 없다.상대의 연속기를 가드하기 어려울 때 상대의 무기에 자신의 무기를 갔다댄 뒤 그 반동을 이용해서 뒤로 빠지는 방법이 있는데 R2를 누르는 것이다.상대의 공격을 간파하는 것이 중요하다.

L1 아마 가장 많이 사용하게 될 것으로 생각되어지는 것으로 거의 아날로그 처럼 대쉬를 하게 된다.

부시도에서 등장하는 무기들

부시도는 다른 격투게임과는 달리 자기 자신이 자신의 캐릭터에 맞는 무기를 골라주어야 하기 때문에 캐릭터 골유의 기술보다는 무기 자체의 기술을 숙지해 두는 것이 무엇보다 중요하다 .하지만 캐릭터에 따라서 쓸 수 있는 기술과 쓸 수 없는 기술들이 존재하니 익혀두면 대전시 유리한 고지를 점령할 수 있다. 그리고 고수의 반열에 오르기 위해서는 무기의 길이나 자세에 따른 기술, 방어의 차이 등을 고려하는 것도 필요한 요건에 속한다.

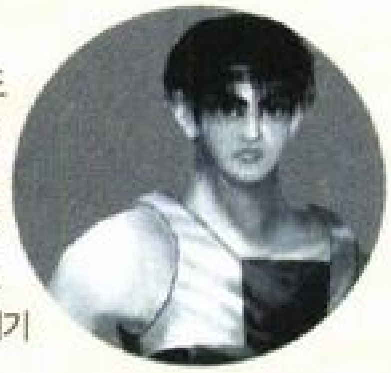
캐릭터의 소개

호타루비



어릴 적부터 암살에 관한 것들을 배운 것 때문인지 자그마한 칼이라도 그녀에게 주어지면 무서운 흉기가 되어 버리고 만다. 일반적으로 가벼운 무기와 재빠른 움직임으로 치고 빠지는 게릴라 전법이 알맞다. 그리고 닌자의 영향인지 계단을 오르는 능력이 뛰어나고 무기에 따라 덤블링들의 특수한 이동도 있으니 파워를 움직임으로 커버하는 것이 중요하다.

타쯔미



타쯔미의 약점은 조금이라도 무거운 무기를 들면 무기를 휘두르는 속도가 느려진다는데 있다. 그러므로 가벼운 무기로 상대를 공략하는 것이 승리의 관건이고 설정된 암기가 없으므로 상대가 던진 암기를 주워 사용하거나 모래 뿌리기 등으로 상대를 혼란시킨 뒤 공격하는 것이 좋다.

미카도



미카도에게는 계도가 알맞는데 계도는 방어력도 강하니 상대에게 서서히 접근하는 플레이가 알맞을 것이다. 만약에 다른 무기를 사용하려면 가벼운 무기를 사용하는 것이 현명할 것이다. 전법은 호타루비와 타쯔미와 동일하다.(성미나가 떠오르는군.)

블랙 로터스



조로와 너무도 닮은 블랙 로터스에게는 뭐니뭐니 해도 레이피어가 가장 어울릴 것이다. 그리고 그에 걸맞게 기술도 많은 편이니 자주 사용하게 될 것이다. 파워와 움직임도 중간이니 대부분의 무기를 사용할 수 있는 이점이 있다.

칸누키



이 부시도에서는 이상하게도 힘이 강한 캐릭터들이 좋기 때문에 칸누키는 가장 강한 캐릭터에 속한다고 볼 수 있다. 그가 기사도 소드로 휘둘러 대면 상대의 공격 정도는 뚫고 들어가기 때문에 무기가 부딪혔을 때는 필사적으로 R2버튼으로 거리를 벌려 놓는 것이 가장 안전한 전법이라 할 수 있다. 무거운 무기에게서 진가를 발휘하는 파워형 캐릭터이니 공격적인 전법을 우선으로 하여야 한다.

우츠세미



그가 야태도를 들고 무식하게 휘두르며 돌진한다면 그것만큼 골치 아픈 적도 없을 정도이다. 달리기도 빠른 편이니 상대의 주위를 돌며 긴 야태도의 중단으로 공격하거나 상대에게 붙어서 하단 자세에서 △버튼을 연타하는 것도 괜찮을 것이다.

● 타도 打刀【KATANA】

가장 평이한 검. 초보자가 쓰기에 알맞다. 특히 횡방향의 공격에 대한 판정이 좋다. 하지만 고수에게도 잘 어울리는 검이기도 하다. 타쯔미와 블랙 로터스에게 좋다.

특수이동	타쯔미, 미카도, 호타루비	←←

1 상단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ □ ←△ ←○ ↑○ ↓○ →→○ →→× ←→○	전원	△○ ×△ →+R2×
	우츠세미, 블랙로터스, 호타루비	→+R2R1×
	우츠세미, 블랙로터스, 미카도	→+R2△
	우츠세미, 블랙로터스	→+R2×△
	우츠세미	←→△ →→△
	블랙로터스	→→△△, ○

2 중단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × ←△ ←○ ↕○○ →→△ →→○ →→× ←→△ ←→○	전 원	○○, →○ ←→○○ ←→○△ →+R2×
	우츠세미, 블랙로터스, 호타루비	→+R2R1×
	우츠세미, 블랙로터스, 미카도	→+R2△
	우츠세미, 블랙로터스	→+R2×△

3 하단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × ←× ↕×× →→× ←→△ ←→○	전 원	△× ×○ →+R2×
	우츠세미, 블랙로터스, 호타루비	→+R2R1×
	우츠세미, 블랙로터스, 미카도	→+R2△
	우츠세미, 블랙로터스	→+R2×△





● 레이피어 レイピア【RAPIER】

펜싱을 떠올리게 하는 검. 대부분이 상대를 찌르는 형식의 기술이라서 측면 이동에는 약하지만 한방한방이 상대의 목숨을 앗아가기에 충분하다. 블랙 로터스와 호타루비에게 강하다.

특수이동	칸누키, 우츠세미	↓↓/↑↑

1 상단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × ←△ ←× ↕○○ →→△ →→○ ←→△	전원	△○ ○○
	미카도, 타쯔미, 호타루비	←→○
	칸누키, 우츠세미이외	→+R2× →+R2R1×

2 정단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × ←○ ↕△△ →→△ →→○ ←→△ ←→○	전원	△×, △ △×, △, ○, ○
	칸누키, 우츠세미이외	→+R2× →+R2R1×
	블랙로터스	←→○

3 하단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × ←○ ←× ↕○○ →→△ →→○ →→× ←→△ ←→○	전원	×○ △△
	칸누키, 우츠세미이외	→+R2× →+R2R1×
	블랙로터스	→→△○×, ○○ ○○, ○





● 체도 ナギナタ【NAGINATA】

리치가 길어 보이지만 중간을 잡기 때문에 찌르기 종류를 빼면 약간 긴 정도의 길이일 뿐이다. 정단자세에서는 엄청난 방어능력을 보여주기도 한다. 미카도에게 강력한 무기이다.

특수이동	미카도, 호타루비	←←

1 상단

기본기	기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × →× ←△ ↑○	↓○ →→○ ←→△ ←→○ →→△	전원	△△, △ ○○

2 정단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × →× ←○ ↕○○ →○ →→○ ←→△	전원	○× △×
	미카도, 타쯔미	→→△
	미카도	←→○ ←→△×, R1, ×

3 하단

기본기	응용기 & 고유기 캐릭터	커맨드
△ ○ × →× ←○ ←× ↕○○ ←→△	전원	←→△○× ○○ ×○
	우츠세미, 미카도	←→○





● 금추 【HAMMER】

이 무식하게 생긴 무기도 리치는 중간일 뿐이다. 하지만 망치는 내려쳐야 한다는 고정관념 때문인지 버튼의 공격은 앞으로 나가며 두들기기 때문에 강한 파괴력을 지닌다. 타쯔미와 칸누키에게 알맞다.

1 상단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△	→→○	전원	△△, △, △ ○○
○	→→×	칸누키	→+R2△
×	←→△	칸누키, 우츠세미	→+R2×
←△	←→○	타쯔미	→→△ →+R2△
↑○			
↓○			
→→△			

2 정단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△	→→○	전원	○△ ○△, ○
○	←→△	칸누키	→+R2△
×	←→○	칸누키, 우츠세미	→+R2×
←○		타츠미	→+R2△
↑○			
↓○			

3 하단

기본기	응용기 & 고유기	
	캐릭터	커맨드
△	전원	×△ △△
○	칸누키	→+R2△
×	칸누키, 우츠세미	→+R2× →+R2△
←×	타츠미	←→○
↑○	칸누키	○○○○
↓○		
←→○		

● 야태도

野太刀 【NODACHI】

리치는 체도 다음이지만 베기공격은 가장 긴 리치를 자랑하는 무기이다. 휘두르는 속도는 느리지만 힘이 강한 캐릭터로는 그냥 버튼 연타만으로도 강력한 공격이 되고 만다. 타쯔미와 미카도에게 알맞다.

1 상 단

기본기	응용기 & 고유기	
	캐릭터	커맨드
△	전원	△△, △ ○○ ×△
○	우츠세미, 미카도	→→△
×	우츠세미, 미카도	→+R2△
←△		
→×		
↑○		
↓○		
←→△		
←→○		

2 정 단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△	↓○	전원	○○, →△
○	→→○	우츠세미, 미카도이외	←→○○
×	←→△	우츠세미, 미카도	→+R2△
→×	←→○		
←○			
↑○			

3 하 단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△	→→○	전원	×△ △×
○	→→×	우츠세미, 미카도	→+R2△
×	←→△	우츠세미	←→△, 공격버튼 * 4
←×	←→○	미카도	××
→×			
↑○			
↓○			

● 세이요 브레드

セイヨ－ ブレ－ド 【LONG SWORD】

양날검으로 중량이 낮아 빠른 공격에 적합하다. 대부분의 공격에 방어가 불능이므로 빠른 움직임으로 커버하는 것이 중요하다. 호타루비에게 적격인 무기이다.

특수이동	호타루비	→→/←←←

1 상단

기본기	응용기 & 고유기	
	캐릭터	커맨드
△	칸누키 이외	△×△
○	전 원	○○
×	호타루비, 미카도, 타쯔미	→+R2R1×
←△		
↑△		
↓△		
←→△		
←→○		

2 중단

기본기	응용기 & 고유기	
	캐릭터	커맨드
△	칸누키 이외	○○, ○
○	전 원	△×
×	호타루비, 미카도, 타쯔미	→+R2R1×
←○	호타루비	←→○ →→× →△
↑○		
↓○		
←→△		
→○		

3 하 단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△	↑○	전 원	×△, △
○	↓○	칸누키 이외	←○△
×	→→○	호타루비, 미카도, 타쯔미	→+R2R1×
←○	←→△		
←×			













● 세이요 쯔루기



セイヨ－ツルギ【SABER】

길이는 짧지만 가장 빠른 베기 속도를 자랑하는 무기. 빠른 움직임으로 상대에게 파고 들어 접근전을 펼치는 것이 유리하다. 블랙 로터스와 타쯔미에게 알맞다.

특수이동

상단	미카도, 호타루비	→→→
	타쯔미	→→→
전단	미카도, 호타루비	→→
	타쯔미, 호타루비	↑↑/↓↓
	호타루비	←← ←←←

1 상 단

기본기	응용기 & 고유기	
	캐릭터	커맨드
△ ○ × ←△ ↕○ ○ →→△ →→× ←→△ ←→○	전 원	△○ △○○
	칸누키, 우츠세미 이외	→+R2×
	블랙로터스, 타쯔미	←→○○○○○
	미카도, 호타루비	→→→○

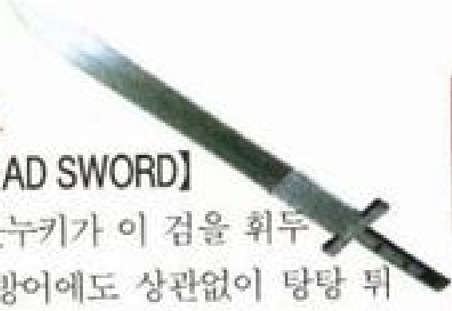
2 중 단

기본기	응용기 & 고유기	
	캐릭터	커맨드
△ ○ × ←○ ↕○ ○ →→○ ←→○	전 원	×△ ×△, ○ ○○, △
	칸누키, 우츠세미 이외	○○, △, × →+R2×

3 하 단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△ ○ × ←○ ←× →×	↑○ ↓○ →→× ←→△ ←→○	전 원	△△
		칸누키, 우츠세미 이외	→×○△ →+R2×
		블랙로터스, 타쯔미	×△

● 기사도 소드



騎士道ソード【BROAD SWORD】

초중량의 검으로 칸누키가 이 검을 휘두르면 상대의 무기는 방어에도 상관없이 탕탕 튀기기만 할 것이다. 자세가 낮아 의외로 빠른 대쉬의 효과도 볼 수 있다. 칸누키와 블랙 로터스에게 좋다.

특수이동	칸누키, 블랙로터스	←←←

1 상 단

기본기	응용기 & 고유기	
	캐릭터	커맨드
△ ○ × ←△ ↕○ ○ →→△ →→○ →→× ←→△ ←→○	전 원	○○ ××
	호타루비, 타쯔미이외	△△, ×
	칸누키, 미카도	←→△
	칸누키, 블랙로터스	→+R2△ →+R2×
	칸누키	→→×

2 중 단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△ ○ × ←○ ↑○ ↓○ →→△	→→○ →→× ←→○	전 원	○○
		호타루비, 타쯔미 이외	○○, ×
		칸누키, 블랙 로터스	→+R2△ →+R2×
		칸누키	○○, △

3 하 단

기본기		응용기 & 고유기	
		캐릭터	커맨드
△ ○ × ←○ ←× ↕○ ○	→→○ ←→△ ←→○	전 원	△△
		호타루비, 타쯔미 이외	←○△ →+R2△
		칸누키, 블랙 로터스	→+R2×



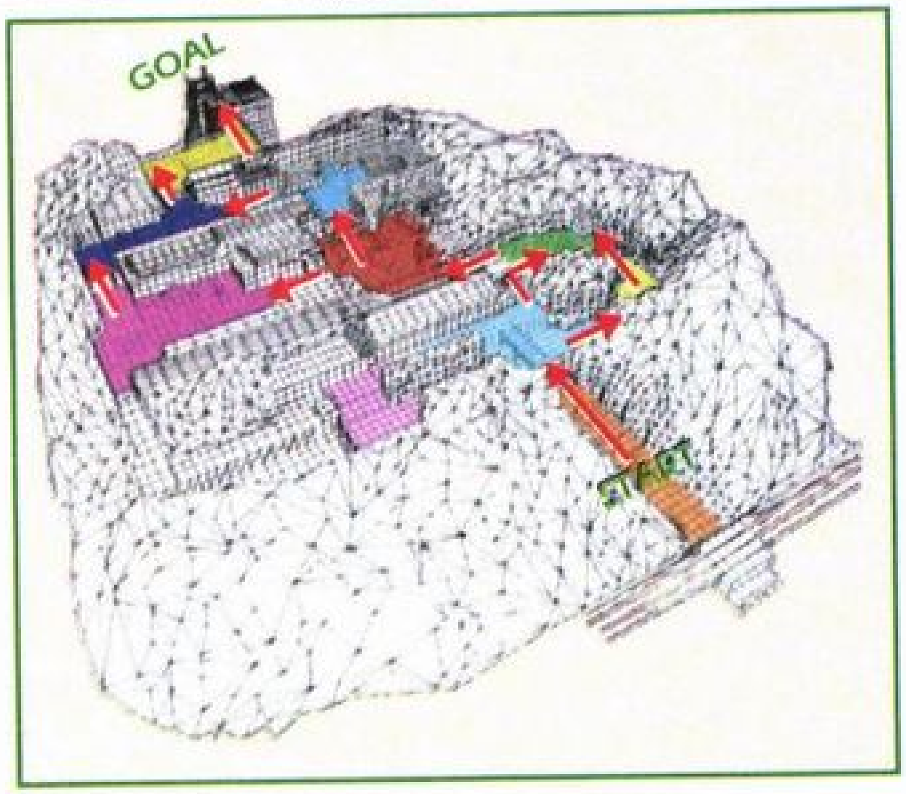


엔딩 보는 법

부시도 블레이드의 엔딩은 2가지가 있는데 단지 적을 쓰러트리는 것만으로는 볼 수 없다. 일단 보통 엔딩은 적에게 비겁한 수를 쓰지 말고서 이겨야 한다. 적에게 비겁한 수를 쓰면 비겁자에게는 자격이 없다는 식의 글이 나오면서 그냥 게임오버가 되어 버린다. 여기서 비겁한 수란 상대가 전투자세를 취하기 전에 싸움을 걸거나 적이 벽 등을 오르고 있을 때 공격을 가하는 것이다. 그리고 진정한 엔딩은 약간 조건이 복잡한데 일단 자신의 힘으로 던전 정상의 천수각까지 올라가서 구멍 안으로 뛰어들 것. 그리고 노 데미지로(노 컨티뉴가 아니다) 한자키까지 클리어할 것이다. 그러면 각 캐릭터에 따라







최종보스가 한명 더 등장하게 되고 그를 쓰러트리면 진정한 엔딩이 나온다. 천수각까지 그냥 올라가기는 상당히 힘든데 약간 도움을 주기 위해 전 던전의 지도와 길을 표시해 보겠다.

중간보스 소개



슈발츠 카체

첫 번째 중간보스. 흑고양이라는 별명을 가지는 독일 출신의 암살자. 계약에 의해 탈주자들의 사살을 맡고 있다. 탁월한 사격기술은 신의 손이라고 불릴 정도.



사잔카

두 번째 중간보스. 양측에 날이 달린 「벡미라」는 변형도를 쓴다. 42세 신장 188cm. 체중 72kg



혼쿄쿠 츠바메

세 번째 중간보스. 약간 짧은 칼을 쓰며 레이피아처럼 공격해 온다. 최소한의 무장을 한 만큼 동작을 상당히 빠르다. 한국인(그런데 왜 복장이……)



한자키

통상엔딩의 라스트 보스. 사범 역할을 하는 만큼 강력한 공격을 해 온다. 요도 「석무」를 가지고 요사스런 빛을 발하며 싸우는데 우츠세미와는 원래 라이벌 사이다.

의문의 라스트 보스들

진정한 엔딩을 볼 때 나오는 보스들이다. 이름은 아직 모두 불명.







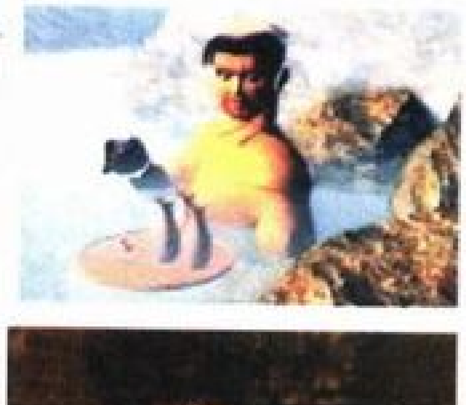


엔딩 소개

각 캐릭터의 엔딩은 모두 CG무비로 이루어져 있다. 지면을 빌어서 각 캐릭터의 진정한 엔딩장면을 소개한다.

우츠세미 목욕중의 상상

탈출에 성공한 우츠세미는 편안히 온천에서 휴식을 즐긴다. 그런데 그 도중 충격 적인 사실이…



칸누키 방랑의 사나이



뉴욕에서 불량배로부터 여자를 구해준 그는 다시 홀로 길을 떠난다.

타츠미 수련의 길로

1년뒤 도장 파괴자가 된 타츠미가 새로운 도장을 찾아다닌다.



블랙로터스 남겨진 여자

2주뒤 아이슬란드에서 남편의 죽음을 들은 아내가 남편과의 추억을 생각하며 슬퍼한다.



미카토 여행

주변의 만류를 모두 뿌리치고 홀로 여행을 떠난다. 그녀의 앞길에는 어떤 일이 기다리고 있을지….



호타우비 운명

1년 뒤 뉴욕. 그녀는 살인 청부업자가 되었다. 홀로 남은 슬픔은 견디기 힘들었던 것일까?





총평

이번 달에도 PS의 선전은 여전했다. 닌64의 가격인하에도 불구하고 별다른 영향을 받지 않고 여전히 일본에서 50%가까운 점유율을 보이고 있다. 게다가 PS의 호조에 힘입어 소프트웨어의 마지막 큰손이라 불리던 허드슨이 PS로 진출하게 된 것은 그야말로 큰 수확이다. 허드슨은 천외마경시리즈와 봄버맨, 모모타로전철시리즈 등 수많은 히트작을 가진 회사로 이로서 닌텐도와 세가를 제외한 소프트웨어의 큰손은 거의 다 PS로 진출하게 되었다. 게임기간의 기종 통합론이 제기되고 있는 상태에서 PS의 입지가 한층 더 강화되고 있는 것은 분명한 것 같다.

게임 비하인드 스토리

지난 4월 3일 하이텔 게임기동호회에 충격적인 글이 올라왔다. 소니에서 플스2 스펙발표. 그리고 그 내용은 더욱 더 놀라운 것이었다. 게다가 글을 올린 아이디가 정확한 정보로 이름있는 사람이었기 때문에 상당히 신빙성이 높아 보였다.

DVD Format
32+ Megabytes of Ram
64-Bit RISC(R925000 custom) CPU
controller ports
Mpeg 3 compatible
dual GTE Geometry Processor
Full 32-bit color texturing
Tri-linear Mipmapping
Anti-aliasing
Phong Shading
128 point light sourcing
16 million level alpha channeling
5-7 million triangular polygons per second
Resolution modes : 640X480, 800X600

그런데 이 환상적인 스펙이 과연 게임기에서 가능한 것이냐에 대한 의문이 여러사람에 의해 제기되었고 얼마 뒤 정보제공자의 실수임이 밝혀졌다. 어느 사이트에서 만우절 농담을 한 것을 진짜로 착각했던 것이다. 결국 한바탕 해프닝으로 끝나기는 했지만 플스2에 대한 높은 기대치를 보여준 사건이었다. 점점 기대치가 커가는 플스2. 빨리 정체를 드러내주길...

PS 1,300만대 돌파

PS 돌풍 뒤에 치밀한 전략있었다

게임업계의 선두주자인 PS. 1000만대 돌파라고 한 것이 엇그제 같은데 3월 19일 시점에서 전 세계 1300만대 출하를 달성했다. 작년 11월부터 월 100만대 생산체제에 들어갔지만 각지의 수요에 대한 보급이 힘들어 3월부터는 135만대, 5월부터는 150만대 생산 체제로 돌입하기로 했다. 작년 말의 초 호황이 FFVII의 영향에 따른 일시적인 것이라고 매도했던 사람들도 있었지만 FFVII 이후로도 지속적인 판매고를 보여준 것으로 보아 그런 것이 아닌 PS의 매력이 유저들을 끌어들이고 있다고 보아도 틀리지 않을 것이다.

광고 전략의 승리

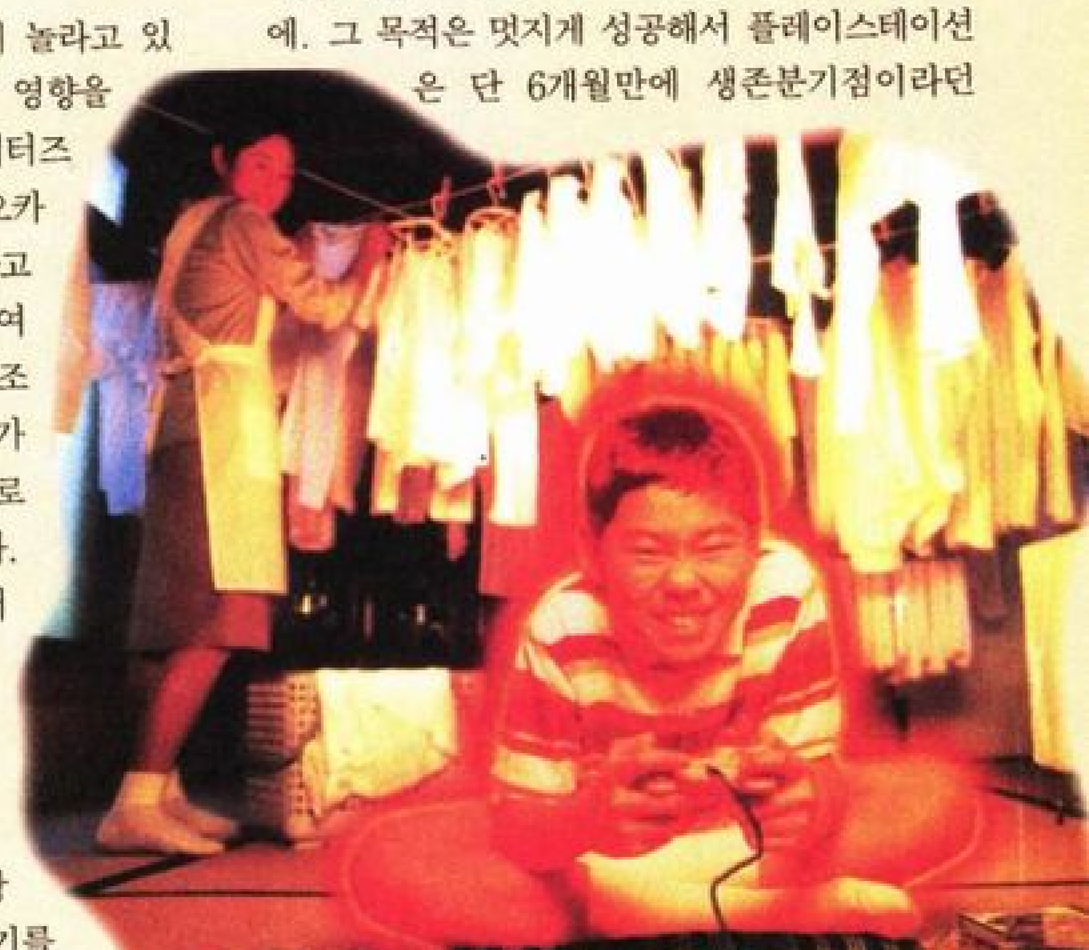
소니가 승부를 건 연말 시장 쟁탈전에서 멋지게 승리한 것 뒤에는 FFVII 돌풍, 타게임기의 소프트 부재, 드래퀘VII의 영향 등 여러 가지가 있지만 그 중에서도 빼놓을 수 없는 것이 광고 전략이다. 지난번에 소니의 광고 전략에 대해서는 설명했지만 이번에는 다른 관점에서 보기로 하자.

소니의 이러한 괄목할만한 성장에 놀라고 있는 전문가들이 많다. 물론 FFVII의 영향을 감안하기는 했어도 천외마경, 파이터즈 메가믹스 등을 준비한 새턴과 마리오카트의 N64가 그렇게까지 참패하리라고는 예상하지 못한 것이다. 그런데 여기서 한가지 주목할 만한 것이 시장조사 인터뷰에서 상점 주인들이 PS가 잘나가는 이유를 들면서 공통적으로 소니의 CF를 거론한다는 사실이다. 자 그러면 소니의 PS광고는 대체 어떤 방식으로 진행되었을까?

체계적 전략

소니는 거의 게임기에 대한 경험이 전무한 상태에서 게임기 시장에 입문했다. 모두들 소니가 게임기를 만든다는데 대해서 '아니 대기업이 무슨... 잘 할 수 있을까' 라는 생각이 강했었다. 게다가 게임기의 거대 메이커인 세가의 32비트기 새턴이 거의 동시에 발매되는 상황. 전문가들은 모두 소니의 참패를 예상했다. PS는 그러한 불리한 시장 여건을 헤쳐나가야만 했던 것이다. 일단 소니가 생각한 것은 생존 분기점인 100만대를 넘어야 한다는 것이었다. 그래서 결국 소니는 틈새시장을 파고 들기로 한 것으로 보인다. 게임을 평소에는 즐기지 않는 보통사람들을 메인타겟으로 삼기로 한 것이다. 그래서 온 가족이 즐길 수 있는 게임기라는 목표를 정했다. 그런 뒤 거기에서 나온 것이 바로 초기 TV-CF 뒤에 항상 등장했던 카피인 '모두가 즐길 수 있다 가자 100만대!' 였다.

바로 우리 게임기는 온 가족이 재미있게 즐길 수 있는 것이라는 메시지를 CF에 풍기고 있는 것이다. 소니의 모든 PS 관계 정책은 이 목적을 위해서 돌아갔다. 18금 소프트를 절대 금지시키고 매니어적인 게임보다는 좀더 다루기 쉽고, 화려한 게임, 초보자도 즐길 수 있는 게임을 내놓아 게임의 초보자들을 잡자는 정책하에. 그 목적은 멋지게 성공해서 플레이스테이션은 단 6개월만에 생존분기점이라던





100만대를 넘어선다. 자 일단 100만대를 달성한 소니는 다음 목표를 정해야 했다. 그 때 PS는 어느정도의 궤도에 올라가기는 했지만 RPG 타이틀의 부족 때문에 많은 유저들이 구입을 망설이고 있었다. 그래서 등장한 카피가 바로 '모든 게임이 여기에 모인다' 였다(사실 이 카피가 처음 등장한 것은 PS 초기였지만 TV-CF에 등장하기 시작한 것은 100만대 돌파 이후다). 여러분이 알고 있는 모든 게임이 PS에도 나올테니(특히 RPG)안심하고 사라는 뜻이 아니었을까? 그때부터 소니는 유명 소프트웨어 제작사들과의 로비에 총력을 기울인 끝에 결국 96년 2월 스퀘어를 끌어들이는데 성공해서 자신들의 한 약속을 멋지게 이행했다. 그 다음에 나오기 시작한 카피가 바로 스마일마크와 함께 나온 매시지, '서비스 만점' 이 얼마나 유머러스한 선전인가. 한마디로 자신들이 한 약속을 어김없이 지켰으니 서비스 만점이라는 뜻이 아닌가.

확실한 타겟 구별

소니의 CF는 언제나 타겟이 분명하다. 특히 매체별로 확실하게 노리는 계층이 다른 것이다. 이러한 주장의 근거는 대체 어디에서 나오는 것일까? 그것은 매체별로 등장하는 CF의 성향을 분석해보면 알 수 있다. 일단 소니는 크게 나누어 인쇄매체는 일반 매니어 계층을, TV 매체는 주로 게임을 모르는 사람을 상대로 한 CF를 한다. 소니의 TV 광고 특징을 정리해 보자면

1. 부모와 아이가 동시에 등장하는 CF가 많다.
2. 미소녀 게임의 CF를 하지 않는다.
3. 일반계층을 대상으로한 게임을 주 CF 대상으로 한다.

반대로 인쇄매체(주로 게임지)에서는

1. SCE 세자매라는 여자들이 CF를 소개한다. 오히려 남자는 거의 등장하지 않는다. 요즘은 약간 변하였지만 그래도 여자가 등장하는데는 변화가 없다.
2. 통합적인 선전을 하며 소개 소프트에 제한을 두지 않는다.

자 게임 매니어 계층을 한마디로 소개한다면 어떤 사람들일까? 보통 일반적인 견지에서 보면 중학생에서 대학생 사이의 남학생을 말한다. 이 사람들은 게임에 집착하는 경향이 상대적으로 높고 게임지를 구독하며 마음에 드는 게임이 있다면 자신이 찾아서 게임을 한다. 일부러 TV 광고까지 해가며 시선을 끌 필요가 없다. 즉 그런 사람들을 위해서는 상대적으로 싼 잡지 광고를 할애하는 것이다. 대부분의 독자들이 남자라는 것을 감안해서 미인들을 동원해가며.

하지만 TV 광고에서는 전혀 틀리다. 되도록 건전한 분위기에 코믹요소를 집어넣은 CF가 거의 대부분을 차지한다. 세가계열의 선전같이 매니어적이라거나 어딘지 약간 이상한, 약간 에로틱한.. 그런 선전은 전혀 등장하지 않는다. 잡지와는 달리 바로 부모와 초등학생들 그리고 여학생들을 대상으로 했기 때문이다.



소니가 하는 PS 관련 CF의 반이상은 부모와 초등학교 정도의 아들이 함께 등장하는 코미디 형식이다. 이것은 다분히 의식적인 것으로 바로 부모와 자식 양측에 모두 호감을 주면서 구입확대를 노리는 것이다. 그러한 시도는 매우 성공적으로 보이는데 내가 만약 부모라고 해도 매니어적인 SS선전과 가족적인 PS선전을 보고 애들 선물로 어느 쪽을 택할 지는 너무나 분명하다. 그리고 가끔 여학생을 대상으로 하는 CF도 내보내는 식으로 게임시장에는 불모지나 다름없는 여학생쪽의 시장개척에도 힘쓰고 있다. 그리고 CF의 방향을 매니어적인 게임보다는 파라파래퍼나 IQ같은 새롭고 신선한 게임에 집중함으로서 TV의 주된 시청자인 일반 유저들을 개척하려는 것이다.

지난 연말 소니는 자신이 가지고 있던 선전 물량의 거의 대부분을 PS에 쏟아 부었다. 평소라면 연말 보너스 시장을 노려서 소니의 대표적인 MD나 와이드TV를 선전했겠지만 그럼에도 불구하고 광고물량을 전부 PS에 쏟아 부었다는 것은 소니가 지난 겨울을 타기종과의 차를 벌릴 수 있는 승부처라고 생각했다는 것과 함께 PS에 쏟는 정성이 어느 정도인가를 짐작하게 해준다. 하지만 단순히 CF의 물량이 많았기 때문만으로 생각할 수는 없다. 만약 CF를 내보낸 만큼 소프트가 많이 팔린다면 N64의 웨이브 레이서나 SS의 파이팅 바이퍼즈는 100만개를 훨씬 넘을 정도로 팔렸을 것이다. 바로 종합적인 CF전략이 얼마나 중요한 것인가를 다시 한번 일깨워주는 부분이라 할 것이다.

지금까지의 소니의 홍보전략을 한마디로 요약해보면 잘 나가는 계층은 저절로 크게하고 돈드는 CF는 모두 신고객의 창출에 힘쓴다는 것이다. 매니어 층이라면 FFVII으로 모든 것이 해결되겠지만 FFVII이 뭔지도 모르는 사람이 세상에는 훨씬 더 많은 것이다. 그들에게는 100마디 미사여구보다 귀여운 파라파의 모습이 한층 더 효과가 있을 수 있다. 이는 상당히 미래지향적이고 진보적인 생각으로 게임시장 자체를 키울 수 있는 바람직한 전략이다.

이처럼 소니의 현재가 있기에는 철저한 시장조사와 명확한 목표설정, 그리고 가전업계에서 익힌 수십년간의 CF노하우가 어우러진 선전전략이 큰 비중을 차지하고 있다. 요즘은 세가도 CF의 중요성을 자각하고 소니의 CF를 많이 참고하는 편이다. 앞서나가는 소니!! 앞으로도 소니의 광고 전략은 항상 주목의 초점이 될 것으로 보인다.

스퀘어의 신작발표

스퀘어가 또다시 대대적인 신작을 발표했는데 그야말로 화려함의 극치로 많은 이들을 놀라게 했다. 일단 300만개 판매의 대 히트작인 FFVII의 후속편이 벌써 제작에 들어갔다고 한다. 그것도 하나뿐이 아닌 VIII, IX 가 동시에 라인업된 것이다. VIII은 내년 여름예정, IX편은 2000년 발매를 목표로 호놀룰루와 미국의 스퀘어에서 작업에 들어갔다고 한다. 인원수는 120명. 그와 동시에 「성검전설IV」, 「프론트미션III」, 「사가프론티어」도 아직 발매되지 않은 상태에서 「라스트 사가」라는 후속편을, 그리고 FF I,II,III까지도 뭐 거의 작품들을 쏟아 붇고 있다고까지 할 수 있을 정도다. 게다가 올해말에 대작 RPG를 하나 더 내놓을 것이라는 말도 떠돌고 있고....(아마도 크로노 트리거II일 가능성이 있다) 이러한 사항은 작년에 스퀘어가 1년에 20작품을 만들겠다고 했을 때부터 어느정도 짐작은 했었지만 실제로 다가오니 상당히 충격적이다. 이런 대작 RPG들의 홍수속에 과연 다른 회사들이 견뎌낼 수 있을 것인가.

푸른 기사 벨제르가 이야기

장갑기병 보톰즈



SF애니메이션의 명작 '장갑기병 보톰즈'가 3D슈팅으로 다시 등장한다. 보톰즈의 외전 소설인 「푸른기사 벨제르가 이야기」가 원작. 유저는 백년 전쟁에 따른 혼돈의 도가니인 아스토라기우스 은하의 멜키아성을 무대로 AT 라고 불리는 인형병기를 조작해서 불타는 전장으로 뛰어든다!

■제작사: 타카라
■장르: A.T 커스터마이즈 액션
■발매예정일: 여름 예정
■현지가격: 미정

80년대 초는 SF애니메이션의 황금기였다고 해도 과언이 아니다. 70년대말 건담으로 시작된 리얼 설정의 SF물들은 80년대에 꽃을 피워 마크로스 단바인 고크 자분글 이데온 Z건담 등 우리가 좋아하는 SF애니메이션의 대부분이 그때에 제작된 것이다. 종전의 로봇물은 어린이만 보는 것이라는 관점에서 벗어난 고연령 취향의 이런 작품들은 넓은 계층의 인기를 끌었고, 그 중에서도 가장 열성 팬들의 성원을 받았던 작품이 바로 '장갑기병 보톰즈' 였다. 하드한 스토리 전개와 역동적인 화면처리, 미스테릭한 전개로 지금까지도 명작이라고 추앙받고 있는 이 애니메이션이 게임화 된다는 사실에 여러 팬들의 관심이 집중되고 있다. 과연 어느정도 원작의 분위기를 재현할 것이냐에 성패가 달려있다고 할 수 있다.



눈부위의 렌즈는 각각 용도가 틀리다

SF 애니메이션 명작의 부활

보톰즈의 세계를 완벽 재현

이 게임은 보톰즈의 세계에서 행해지는 '바토링(아머드 트루퍼「인간형 이동병기 총칭 AT」끼리의 도박격투)'을 재현한 3D액션이다. 단순히 원작에 나왔던 AT를 조종하는 것이 아니라 AT의 무장, 내부기관, 컬러링 등을 자세하게 세트하는 것도 가능하다. 원작에 등장했던 유명 선수들도 많이 등장하니 팬들에게는 만족할 만한 수준이 될 듯하다.

스토리 모드도 충실

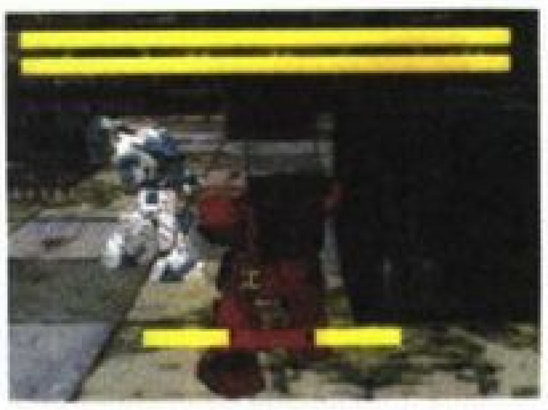
기본적 내용은 주인공이 배틀링 챔피언을 노리는 것이다. 매치메이커(흥행사)와 계약해서 시합을 하고 거기서 번 돈으로 AT를 강화시키는 것이 기본 흐름. 물론 다양한 서브 이벤트도 준비되어 있고 주점에서 정보 수집한다는 요소를 이용한 드라마성의 강화도 고려되고 있다. 매치메이커는 권투의 프로모터 설정과 비슷해서 누구를 선택하느냐에 따라 전개가 다소 바뀌고 도중에 바꾸는 것도 가능하다. 그리고 자신이 직접 전투에 참가하지 않고 다른 사람의 경기에 돈을 거는 것도 가능하다.



주점에서의 정보수집도 중요한 요소이다

자신의 기체를 육성한다

이 작품의 큰 매력 중의 하나가 기체의 커스터마이즈. AT와 무장은 물론이고 추가장갑같은 액세서리도 충분하게 준비되어 있다. 그리고 내부파트, 예를 들어 머슬실린더(근육 역할의 파트)나 포리마링겔액(혈액에 해당)의 강화에 의한 파워 업도 가능하기 때문에 상당히 세밀한 커스터마이즈가 가능하다. 칼라링과 마킹도 물론 가능. 최강 부대 렛드숄더가 된 기분을 맛볼 수 있다.



시합에는 무기가 사용가능한 배틀과 주먹만으로 싸우는 배틀이 있다



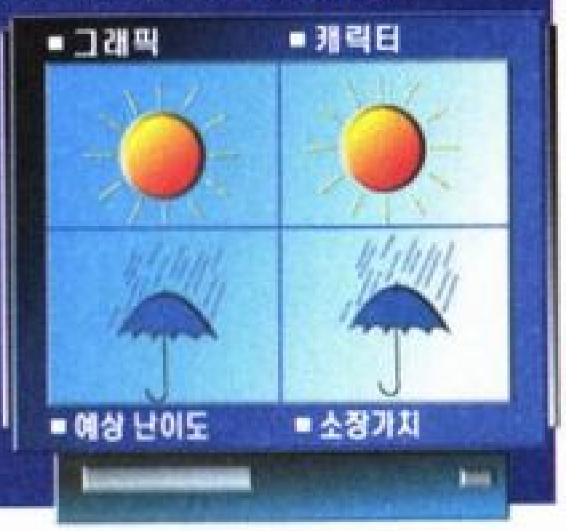
스탠딩 터틀. 육중한 장갑을 가진 중량급AT다 조작감이 좋고 암펀치의 파괴력과 롤러대쉬능력이 뛰어나다.

AT란?

원작에 등장하는 인간형 병기를 말한다. 종래 SF만화의 로봇들과는 달리 키는 4m정도. 내부는 조종을 위한 최소한의 공간만을 남겨두고 있다. 각 기체는 용도별로 다양하게 제작되었으며 실전용을 감안한 여러 설정이 로보트에 대단한 현실감을 주어 그것이 애니메이션의 완성도와도 연관이 되었다. 눈 부위에 달린 렌즈는 단거리 사격, 장거리 사격, 야간사격용의 렌즈로 이루어져 용도에 따라 회전 교체된다. 다리부분은 낙하시에 역방향으로 접히면서 완충장치로 이용되고 발부위에는 고속 이동용의 로울러가 장치되어 있다.

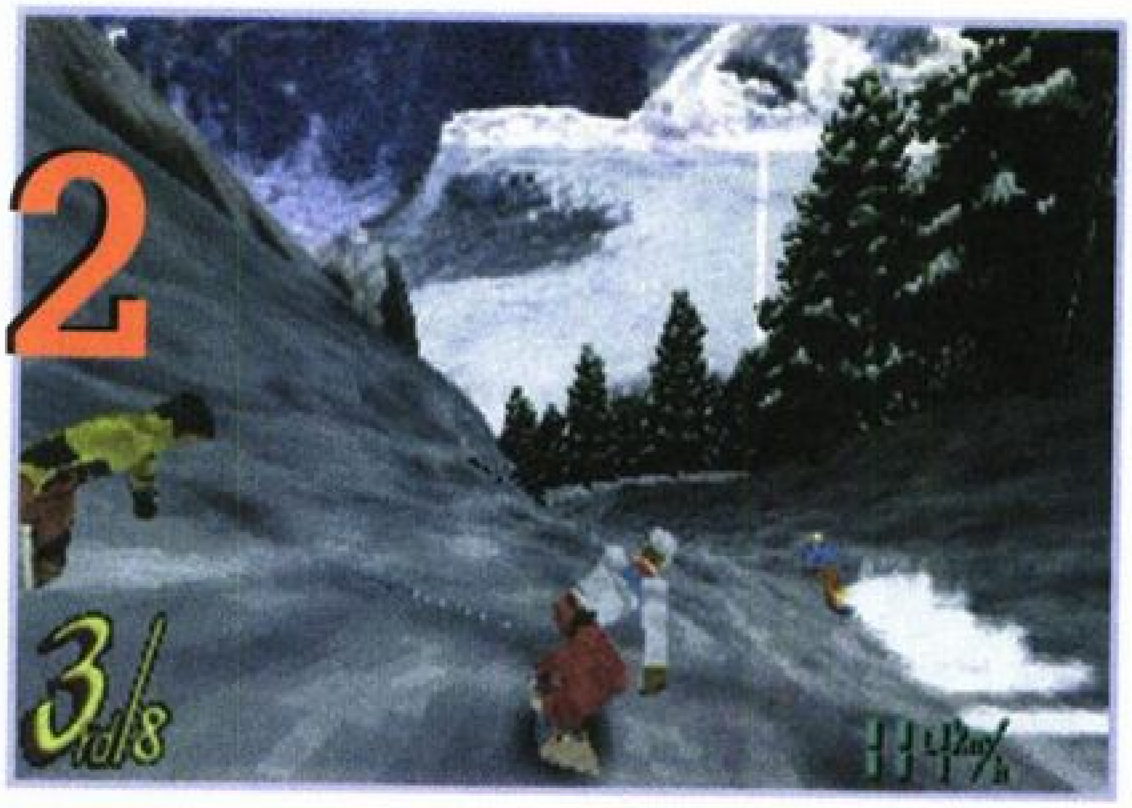


통신케이블 대전은 한층더 흥분도를 올린다



올 여름을 시원하게 식혀 줄 게임

쿨 보더스 2



작년에 발매되어 대단한 호평을 받으며 웹시스템의 이름을 알린 쿨 보더스가 돌아온다. 불모지였던 보드게임에 도전해 대단한 성공을 거두었던 작품이긴 하지만 여러 가지 아쉬운 점을 남겼던 것도 사실이다. 과연 2탄에서는 어느 정도로 보강이 될까?

PlayStation
■제작사:웹시스템
■장르: 스노우보드
■발매 예정일: 8월 예정
■발매가 :미정

밝혀지는 2탄의 매력


게임모드 선택화면. 여러 가지 모드가 준비되어 있다


최초에는 4명중 하나를 플레이어로 선택할 수 있다.

시원한 설경을 배경으로 한 스키보드 게임으로 여간해서는 깨지지 않는 폴리곤과 트릭플레이를 즐기는 재미에 탄복을 금치 못했었던 쿨보더스. 적절한 컨셉과 뛰어난 게임성으로 쿨보더스는 신생회사로는 기록적인 20만개가 넘는 히트를 기록하게 되었다. 팬들의 기대속에 마침내 등장하는 2의 변경점은?

우선 비주얼 면에서의 파워 업과 레이스 모드가 추가된 것이 눈에 띈다. 전작에서는 타임과 트릭 포인트만을 겨루는 모드밖에 없었기 때문에 약간 단조로웠지만, 2에서는 7명의 CPU캐릭터를 상대로 원 메이크 점프 콘테스트의 예선에서부터 전 9코스의 엑스트리머 크로스를 겨루는 「스노우보딩 콘테스트」가 새로운 모드로 추가되었다. 시원한 배경의 열띤 경쟁이 모니터 속에 펼쳐지는 것이다. 물론 전작에서의 타임어택모드는 물론 2에서 새로 생긴 프리라이딩 모드도 확실히 준비되어 있어 라인타기와 점프포인트를 얻는 트릭메이킹을 마음껏 즐길 수 있다. 또 코스가 늘어난 만큼 비주얼 면에서도 파워업해서 눈의 표현이 한층 강화되었다. 그리고 전반적으로 속력이 빨라졌고 폴리곤 처리는 한층더 능숙해졌다.


인물 디자인도 파워업되었다. 여성캐릭터의 추가는 특히 만족!!!


절벽을 타고 내려가는 짜릿함을 느껴보자


기능이 틀린 여러 보드가 준비되어 있다. 클리어에 따라 더 많이 등장할지도...

유저의 요청을 받아들인 2의 매력

그밖에도 원 메이크 점프 콘테스트용의 점프대와 하프파이브가 신설되었다. 원 메이크 점프 콘테스트는 트릭 메이킹에 자신이 있는 사람들에게 인기 높은 종목. 1번의 트릭 메이킹으로 어느 정도의 고난도 기술을 연출하느냐가 승부다. 그리고 하프 파이브는 반구형으로 눈을 파헤친 스테이지에서 연속으로 트릭 플레이를 하는 프리 스타일러들의 경기다. 주목할 만한 것은 상당한 모션 그래픽이 증가되어 현재 프리라이더들이 실제로 구현가능한 트릭 플레이는 거의 다 재현할수 있다는 것이다. 그리고 조작 연습용의 넓은 게렌디도 준비되어 있고 옆에는 스노우보드 파크도 준비되어 있어서 시간을 걱정할 필요없이 스노보딩을 즐길 수 있다.


여러가지 모드가 준비되어있다.


보다 더 넓어진 코스에서 여유있는 보딩을 즐기자

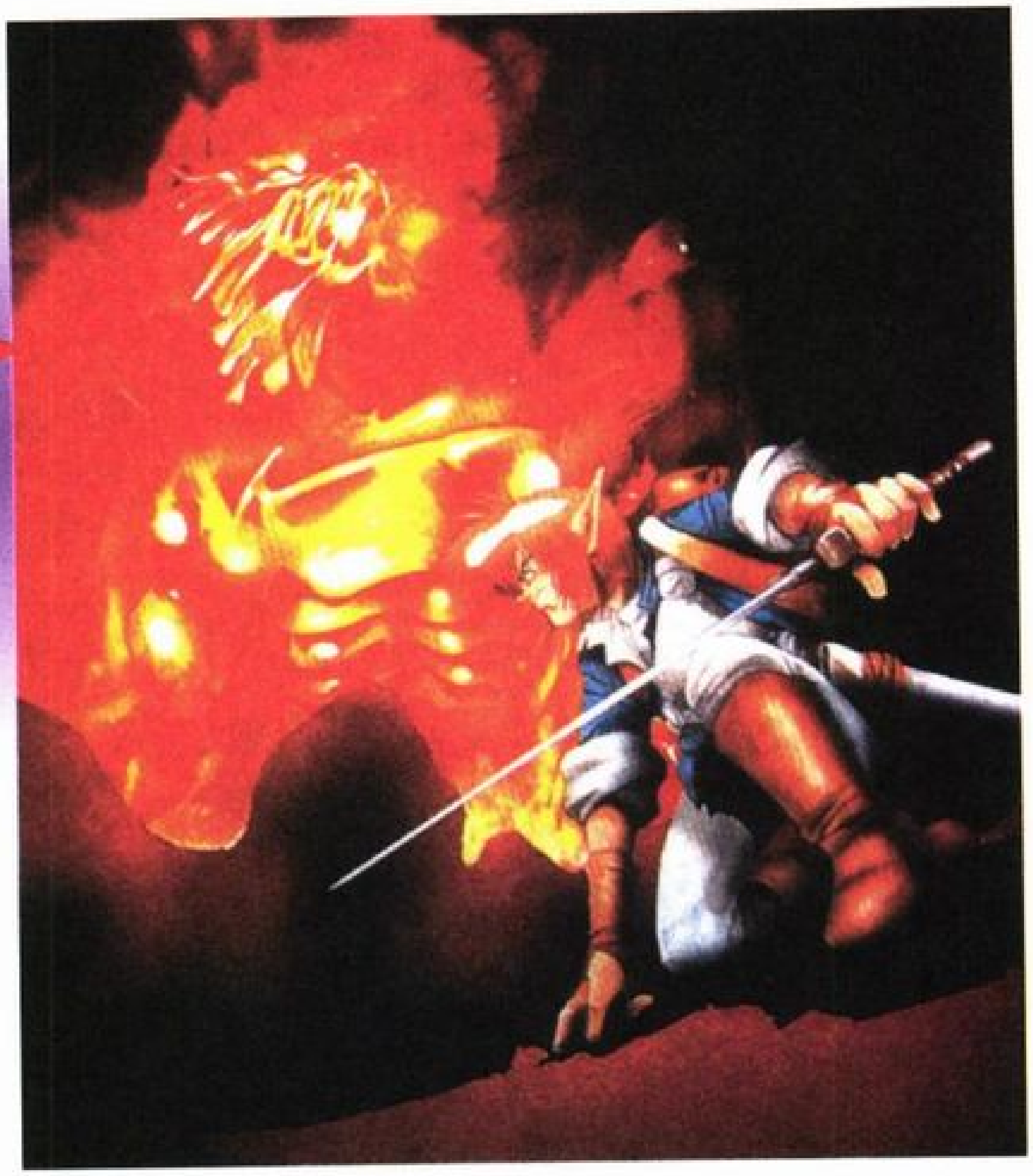

더 다양한 고난도의 트릭을 시도할 수 있다



N64에 젤다라면 PS에는 아련드라!

아련드라

MD시대의 명작 '샤이닝 포스'와 '랜드스토커'를 만들었던 실력파 스탭들이 만드는 최신작 '아련드라'의 발매가 눈앞으로 다가 왔다. 그에 즈음해서 시스템 체크와 함께 제작자들의 포부를 들어보도록 하자.



아련드라는 이래서 굉장하다!!

PlayStation
■제작사: SCE
■장르: 액션 RPG
■발매예정일: 4월 11일
■현지가격: 5800엔

아련드라는 종래 액션RPG와는 일단 규모에서 큰 차이를 보인다. 총 맵수는 약 7000장, 던전수는 보통 작품의 약 2배라는 큰 볼륨을 자랑한다.

걷기, 달리기, 오르기, 헤엄치기, 들기, 부딪치기, 엎드리기, 점프하기 등 주인공의 움직임은 1400가지를 넘는 모션으로 표현되어 있어서 대단히 자연스럽다. BGM은 35곡 이상, 음향효과는 800개 이상이 준비되어 있을 정도로 음악에도 신경을 썼다.


각종 이벤트의 연출이 화려하게 펼쳐진다

2D가 주는 게임성에 역점

PS하면 폴리곤이라는 말이 나올 정도로 PS는 폴리곤 표현에 뛰어나지만 2D게임을 위해서는 특별히 도움되는 기능을 가지고 있지 못하다. 그런데도 구태여 2D그래픽을 선택한 이유는 게임의 특성 때문이다. 액션게임은 던전의 이동과 적과의 전투가 큰 즐거움. 2D표현에서는 1도트 차이로 점프가 성공하느냐 실패하느냐가 결정나는 식의 미묘한 액션을 즐길 수 있다. 또 공격과 방해물의 타격판정에 있어서도 어느 정도 떨어지면 적의 공격을 피할 수 있는지를 정확하게 알 수 있어서 1도트 차이의 회피가 가능해진다. 하지만 폴리곤을 사용하면 이 부분의 아기자기한 재미의 표현이 힘들어진다. 타격판정 등이 애매해져 버리는 것이다. 이런 섬세한 표현이 폴리곤으로는 불가능하다는 것이 폴리곤을 선택한 가장 큰 이유다.


꿈과 현실을 넘나드는 소년의 모험담. 이것이 아련드라다

두번째는 그래픽의 질문제. FF7을 보면 알 수 있지만 폴리곤으로 만들어진 캐릭터는 허용된 폴리곤수의 제한 때문에 각도에 따라서는 상당히 이상한 모습을 보여줄 때가 있다. 배경도 제작자의 의도를 명확하게 전달하기가 힘들다. 원화를 충실하게 재현하고 플레이어의 상상력을 돕기 위해서는 2D 표현이 벌씬 적당하다는 결론이 나온 것이다. 실제 주인공 캐릭터의 모습을 살펴보면 원화의 이미지가 그대로 살아있음을 알 수 있다.


화면을 가득채우는 거대보스는 박력 만점

적절히 난이도가 조절된 던전

던전내의 지형은 변화가 풍부하고 고저차도 있다. 그리고 어려운 퍼즐이나 갑자기 습격해 오는 몬스터와 함정도 여기저기 등장한다. 이것들을 캐릭터의 다채로운 액션과 플레이어의 반사신경으로 뚫고 나가지 않으면 안된다. 게다가 플레이어의 지루함을 없애기 위해서 던전에 설치된 트랩에도 상당히 많은 종류가 준비되어 적재 적소에 배치되어 있다. 그리고 어려운 곳에는 반드시 세이브포인트나 많은 회복아이템이 준비되어서 초보자도 안심하고 플레이할 수 있다.


던전마다 그에 맞는 플레이가 필요하다


미려한 던전그래픽은 감탄을 금치 못할 정도.
화면위의 캐릭터는 대체 누구일까?


갖가지 트랩은 주인공을위협한다

내장음원을 활용한 멋진 음악

게임의 음악은 엔딩을 제외하고는 모두 PS의 내장음원을 사용하고 있다.

그 이유는 내장음원은 CD에 의한 음악과는 달리 음악이 바뀔 때 시간이 걸리기 때문이다. 액션게임의 특성상 게임의 템포를 상하게 하지 않기 위한 조치였다. 하지만 내장음원이라고 해도 그 기능을 최대한 활용해서 내장음원으로 만들 수 있는 게임의 견본이 될 수 있을 정도로 만들겠다고 하니 기대해 볼 만 하다.



제작자의 한마디

오호리 야스히로

유한회사 매트릭스의 사장으로 현재 아런드라의 기획 진행을 담당하고 있다. 지금까지 MD의 랜드스토커, SFC의 페다같은 명작 소프트에 손을 댔다.



PS라고 하면 폴리곤으로 만들어진 멋진 영상 때문에 팔린다는 인상이 있습니다. 하지만 저같은 액션게임팬의 입장에서 생각했을 때 예전부터 있었던 수수한 그래픽의 게임을 지금 사람들도 즐기고 싶어할 거라고 하는 생각이 들었습니다. 그래서 이번 작품을 만들게 되었죠.

예전 메가드라이브 시절에는 8색이니 16색이니 하는 색수제한도 있고 해서 일러스트가 아무리 멋있어도 그것을 제대로 살리기가 힘들었지만 하드가 PS로 바뀌면서 그러한 문제는 상당부분 해소되어서 여러분들이 만족하실 만한 그래픽이 나올 것이라고 생각합니다. 하지만 폴리곤을 거의 사용하지 않았기 때문에 보기에 놀랄정도의 그림은 아닙니다만. 작품에 폴리곤을 사용하지 않은 이유는 영상적으로 미묘한 부분에서 무리가 생기기 때문입니다. 때문에 부분적으로는 폴리곤을 사용하고 있지만 거의 눈치 챌 수는 없을 겁니다.

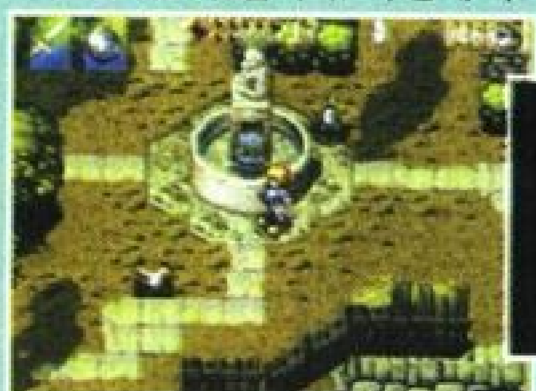
이번 게임은 저희가 지금까지 만들던 게임에 비해 상당히 스케일이 큽니다. 그렇게된 이유는 고객들이 소프트를 사는데 돈들인 만큼 보답을 해야한다는 생각 때문입니다. 영화를 본다면 6000원에 2시간입니다. 게임은 60000원선이죠. 그러니까 최소한 20시간정도는 즐길 수 있게 하지 않으면 안된다고 생각했습니다. 그래서 이 게임은 초심자라면 50시간대. 게임의 달인이라면 30시간대. 모든 것을 알고 있다고 해도 20시간대는 걸리도록 할 생각입니다. 뭐야 벌써 끝이냐... 라는식의 게임으로는 만들고싶지 않으니까. 여기까지 듣고야 어렵겠구나 하고 생각하시는 분들이 있을지도 모르지만 최초의 3개 던전정도는 액션에 서툰사람도 쉽게 클리어할 수 있게 만들었습니다. 여기까지 클리어하는 동안 처음하는 사람이라도 반드시 익숙해 질 것이기 때문에 입문편이라고 생각하고 착실히 플레이해 주시길 바랍니다. 트랩같은 것도 뻔한 것부터 시작해서 약간씩 난이도를 올려가는 식으로 가능한 한 하기 쉽게 만들었습니다. 갑자기 힌트도 없는 트랩을 내놓으면 풀 수 없을 테니까요. 게임진행 도중에 상당히 어려운 트랩도 등장합니다만 각 던전내에는 반드시 세이브 포인트와 체력회복 포인트가 있는 만큼 충분히 플레이가 가능할 겁니다.

액션게임은 적어도 '움직여' 하고 생각했을 때 반드시 그대로 움직여 주고, 행동에 대한 반응이 있어야 한다고 생각합니다. 나무에 충돌했을 때 '아파' 하고 말하거나 대쉬할 때 흙먼지가 나는 것 같은. 보통 이런 게임은 초당 30프레임 이상.. 한마디로 버추얼파이터의 속도 이상으로 움직이지 않으면 안됩니다. 버튼을 눌렀을 때 약간 늦게 점프한다거나 해서는 안되겠지요. 참고로 아런드라는 최고 60프레임으로 움직입니다.

이런 식의 액션RPG는 RPG와 액션이란 두 부분을 동시에 만들어야 하기 때문에 상당히 손이 가는 장르입니다. 특히 아이디어를 내기가 제일 힘들죠. 어떻게하면 마지막까지 질리지 않게 이야기를 끌고나갈 수 있는가가 가장 고민이었습니다. 그 결과가 각 던전마다 하나의 테마를 갖도록 하는 것이었죠. 예를들어 여기는 타이밍 중시던전 , 여기는 전투, 이 던전은 머리회전이 필요하지 등으로요. 만든 다음에도 보통 5번정도 개조공사를 했습니다. 수정에 수정을 거듭했죠. 담당자들은 거의 울면서 작업을 계속했습니다. 그만큼 좋은 작품이 나왔다고는 생각합니다만. 보통 젤다와 비슷하다는 말을 많이 듣습니다만 사실은 전혀 틀립니다. 젤다는 아무래도 머리를 사용해서 풀어나가는 감각이지만 이쪽은 적과의 전투나 타이밍을 보는 액티브적인 요소가 강조되어 있습니다.


일러스트와 비교해 보았을 때 상당히 충실하게 재현되어 있음을 알 수 있다

플레이스테이션으로 나오게 되면서 아이디어의 부분에서는 상당히 자유로워졌습니다. 지금까지의 게임기에서는 '그런 그림은 못 움직여' 라던가 '그런 색은 없다' 라는 식으로 안되는 것의 연속이었기 때문에 스탭들이 스트레스를 느끼는 일이 많았지만 이번에는 거의 그런일이 없어서 좋은 작품이 나왔다고 생각합니다.


800여개의 효과음이 적재적소에 등장한다


이런 아슬아슬한 액션은 2D이기 때문에 가능한 표현이다

PS Line up

1999년 세계 멸망의 날을 막아라!

G.O.D pure



노스트라다무스가 예언한 1999년에 과연 최후의 심판은 있을 것인가? 그가 예언했던 공포의 제왕이란 과연 누구일까? 지금은 그럴 리가 없다고 모두들 안심하고 있지만 만일 그날 외계인의 대대적인 습격이 일어난다면? 종래의 천편일률적인 RPG의 설정을 벗어나 근 미래를 배경으로 한 RPG가 PS로 등장한다.

독창적인 세계관에 주목!!

■제작사: 이미지니어
■장르: RPG
■발매예정일: 6월 예정
■현지가격: 5800엔

이미지니어의 RPG처녀작이라는 것과 마법사 타루루도군, 동경대학 이야기 등으로 유명한 인기 만화가 에가와 타츠야의 캐릭터로 주목받았던 SFC의 RPG [G.O.D -눈을 떠라 라고 부르는 소리가 들린다-] 가 PS로 이식된다.



8세때의 여행. 그것이 모든 일의 시작이었다!

G.O.D는 대단한 관심을 모았지만 발매연기를 거듭하다가 SFC의 인기가 저조할 때 등장해서 별다른 히트를 기록하지는 못했다. 당시 좋은 시도에도 불구하고 SFC로는 에가와씨의 일러스트와 방대한 내용을 살리기가 힘들었던 것으로 보여서 안타까움을 금할 수 없었다. 그에 반해 이번 PS판은 기본적인 스토리는 PS판과 같지만 그래픽과 사운드 캐릭터 등을 다시 만들어 완전히 새로 태어난 느낌이다. 그리고 G.O.D라는 제목은 '신'을 의미하기도 하지만 'Growth Or Devolution (성장이냐 퇴보냐)'를 의미하기도 한다. 즉 인생에서 성장이란 무엇을 의미하는 것인가라는 테마를 담고 있는 것이다.



공포의 대왕이란 바로 외계인이었다

필드 화면의 다채로움에 주목!!

이 게임의 배경은 어떤 다른 세상이 아닌 약 13년 뒤의 지구다.



이곳은 이스터섬. 이처럼 세계 곳곳을 여행하게 된다



먼 옛날의 이야기도 완전한 공상속의 판타지 세계도 아닌 우리들이 살고 있는 일상생활의 연장선상에서 즐길 수 있다는 것이 이 작품의 가장 큰 특징이라고도 할 수 있을 것이다.

게임 속의 주인공들은 집 근처의 공원에서부터 모아이로 유명한 이스터섬까지 세계 각지를 방문하게 된다. 세계 속의 파리가 로마가 여러분들을 기다리고 있는 것이다.

게다가 이동하는 데 필요한 여러 승차물도 준비되어 있어서 한층 새로운 감각으로 게임을 즐길 수 있다.



기구, 트럭, 돌고래 등 가지가지 승차물이 등장한다

주요 캐릭터 소개



겐(8세)
어머니와 둘이서 도쿄 근교의 베드타운에서 살고 있다. 정의감이 강하고 호기심 만점. '신의 돌'을 만짐으로 인해 신기한 힘에 눈뜨게 된다.



미나(17세)
7세때 일어난 외계인 침공때 부모님을 잃었기 때문인지 상당히 소극적이다. 진지한 성격으로 빈민 캠프에서 구호활동을 하면서 생활하고 있다.



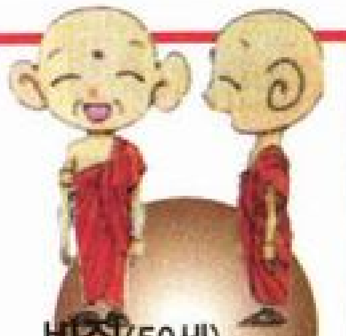
겐(18세)
2009년의 주인공. 그날로부터 10년. 세월은 소년을 사나이로 완성시켰다.



히스(25세)
미국의 내슈빌출신. 에일리언을 섬멸하기 위해서 뉴욕에서 파견되어 왔다. 화기류의 프로페셔널. 전투에서 상당히 믿음이 간다.



아이(25세)
아오모리현 출신. 보는 대로 육체파 아가씨다. 남자에게 지지 않는 성격이지만 실제로는 덜렁거린다. 하지만 일에 열중하는 모습을 보여주기도 한다.



바질(50세)
스리랑카 출신의 승려. 가족도 승려였기 때문에 어렸을 때부터 승려의 길을 걸어왔다. 넓은 마음의 소유자. 일행 중에는 가장 연상이다.

특징적인 전투 시스템

이 게임의 무대는 현대. 그런 만큼 검과 칼은 등장하지 않는다. 대신 이 게임에서는 주인공들이 '사이코'라고 불리는 초능력을 사용한 공격을 한다. 이 능력을 사용하면 마법과 닮은 강력한 공격을 할 수 있다.


인간의 신비의 힘이 숨겨져 있다는 차크라. 대체 어떤 힘이 숨겨져 있는 것일까?

또 주인공들은 '챠크라'라고 하는 신기한 능력도 가지고 있다. '챠크라'란 인도의 고대 신화에 등장하는 것으로 양(陽) 영(靈) 유(癒) 지(知) 기(氣) 력(力) 낙(樂)의 7가지 힘이 있어서, 그 힘을 모으거나 연결하는 것으로 가지가지 효과를 만들어 낸다. 이 '사이코'와 '챠크라'를 잘 이용해야 한다는 것은 말할 필요도 없다.


사이코 공격인 용암.
넓은 범위의 적을 용암으로 덮어 버린다. 박력 만점!


마을은 이런식으로 표현된다. 현실에 입각한 표현에 주목


나가사키타운에서 벌리는 트럭. 긴요하게 쓰일 것 같다

메가파


강력한 폭발이 적을 덮친다.
이미 히스의 공격이 아닐지

호우


이름 그대로 큰 비로 공격한다.
거품 벼락도 떨어지는 듯. 물에 약한 적에게 효과가 크다

프라나드라X


강력한 프리즘이 공격이 번개처럼 보인다. 메카닉 계열에 타격을 준다



스토리 소개


이상한 돌을 만진 겐은 미지의 힘에 각성한다

1997년 7월. 8세의 소년인 주인공 겐은 혼자서 츠쿠바네산으로 여행을 떠난다. 하지만 도중에 발견한 동굴 안에서 이상한 빛을 내는 돌을 발견하고 그것을 집는 순간 돌연 요란한 소리와 함께 UFO들이 하늘에서 내려와 마을을 습격하기 시작했다.

그들은 일찍이 노스트라다무스가 예언했던 '공포의 대왕'. 바로 지구정복을 꿈꾸는 에일리언이었던 것이다!

시간은 흘러 2009년. 에일리언의 공습 후 10년 뒤, 인류는 파멸의 위기에 직면해 있었다. 18세가 된 겐은 초국가적인 에일리언 저항조직 '브레스'의 대원으로서 지오 도쿄에서 생활하고 있었다. 어느 날 츠쿠바네 산정의 레이더를 고치러 간 겐은 10년전에 이상한 돌을 발견했던 그 동굴로 발길을 옮긴다.

같은 장소에서 같은 돌을 다시 발견한 그가 돌을 줍는 순간 겐은 속에서 알 수 없는 힘이 솟아나는 것 같은 신기한 감각을 느끼게 된다. 겐은 어느새 인류와 에일리언이 격돌하는 전투의 중심에 위치하게 된 것이다.

코우에 쇼우시 (鴻上尙史)


GOD의 제작 총지휘, 각본, 연출 담당

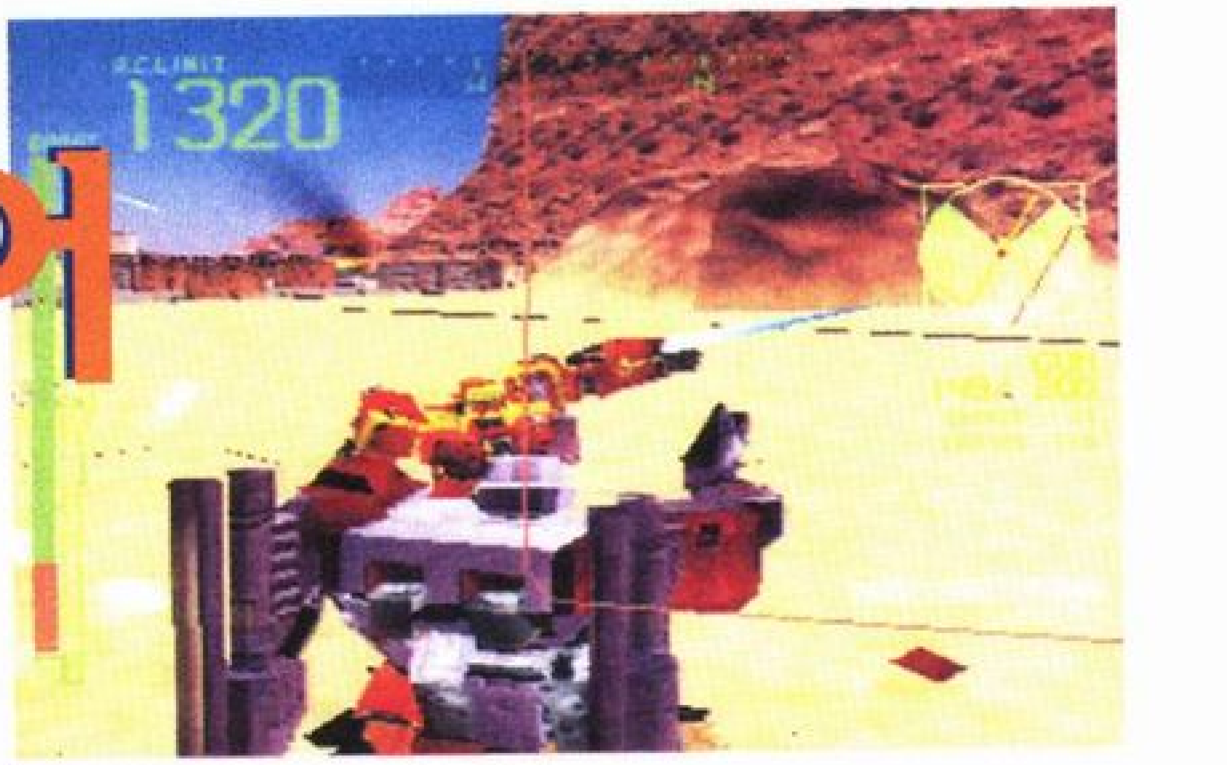
이번에 만드는 G.O.D의 PS판은 단순한 이식이 아닙니다. 일단 테마는 같지만 연출 면에서 상당한 차이가 있습니다. SFC때에는 용량의 벽이 있어서 울며불며 안타까워하면서도 단념했던 적이 많았습니다. 하지만 이번에는 PS라는 하드의 도움으로 이벤트가 박력 만점의 무비로 들어가기도 하고 무비안의 에가와씨의 캐릭터들도 폴리곤화 되었습니다. 그리고 그래픽도 상당히 손을 보았습니다. 세계를 여행하는 RPG이기 때문에 뉴욕이라면 맨하탄, 이스터섬이라면 모아이 같은 각지의 리얼한 모습을 보여 드리고 싶었으니까요. 그리고 배틀신의 연출도 대단해 졌습니다.

물론 음악 데이터도 다시 만들었고요. 그리고 제가 담당한 시나리오도 여러 곳에 손을 보았습니다. 한마디로 더 이상 손볼 곳이 없다고 생각될 정도로 그레이드 업해서 완성시킬 생각입니다.


시스템 화면도 새롭게 리뉴얼 되었다

최고의 메카닉 배틀 시뮬레이션이 등장!

아머드 코어



지난 3월호에서 특보로 전했던 프롬소프트의 아머드 코어의 신정보가 공개되었다. 지난 3월3일 이루어진 시연회에서 한층 더 발전된 화면과 2인대전 시스템으로 관계자들을 흥분시켰다고 한다. 모두 함께 프롬소프트을 면밀히 체크해보자!!

■장르: 3D 전투 메카닉 시뮬레이터
■제작사: 프롬소프트
■현지 발매일: 7월예정
■현지가격: 5800엔

전투메카시뮬레이션과 액션의 융합!

각종 파츠를 조립해 자신만의 메카를 만들어 임무를 클리어한다. 지금까지 이런 설정의 게임은 몇개 정도 나온 적이 있지만 아머드 코어는 한 단계 높은 수준을 자랑한다. 100억가지가 넘는 패턴을 지닌 파츠 조합, 확실한 광원처리, 박력있는 액션신등은 한마디로 대단하다는 말밖에는 할 수가 없다. 특히 3D액션신은 대단히 부드럽고, 그러면서도 폴리곤이 깨지거나 처리속도가 떨어지는 듯한 부분이 보이지 않는 것에서 프롬소프트의 기술력을 느낄 수 있다.

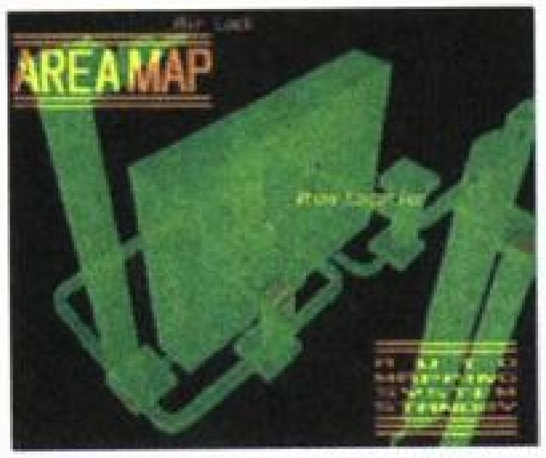


○ 멋진CG무비가 들어있다.

미션클리어 방식의 1P모드

아머드 코어는 1P모드가 기본인 게임이다. 플레이어는 레이븐즈 네스트라는 조직에 소속된 용병이 되어 임무에 따른 미션을 클리어 하면서 돈을 모으고 조직에서의 랭크를 올리게 된다.

게임은 하나의 시간축을 기본으로 진행되며 플레이어는 그때마다 지시되는 여러 임무 중에서 자신의 실력에 맞는 임무를 선택해서 계약하고 출격한다. 그러므로 동시에 주어지는 모든 임무를 클리어할 수는 없고 의뢰자들 간의 복잡한 이해관계도 존재한다. 거기다가 선택한 임무를 수행함에 따라 거기에서 파생되는 새로운 임무가 생기는 경우가 있는 반면 그 반대의 경우도 있다. 출격한 미션수가 약 30개에 달하면 최종미션이 제시되고 그 임무를 클리어하면 엔딩이 된다. 물론 이 최종미션은 각각의 경로에 따라 변화된다. 그리고 한번 엔딩을 보면 그 장비를 그대로 가지고 2번째로 돌입할 수도 있다.



기체에는 3차원 오토매핑 기능이 있어서 게임 진행시 대단히 편리하다



실감나는 야간전투도 등장한다.

자신만의 오리지널 메카닉을 만들자

9개로 나누어진 각 파츠의 조합에 따라 1억개 이상의 조합이 이루어지는 아머드 코어. 각 AC는 코어를 중심으로 두부, 팔, 다리 부분의 외관파츠를 고른 뒤 화기 관계의 명중률과 깊은 관련을 가지는 컴퓨터, 전체의 동력원이 되는 제네레이터, 비행용 파츠인 부스터로 조합한다. 그것으로 AC는 일단 완성! 다음은 무기류를 장착할 차례다. 무기류는 등뒤 부스터팩의 좌우와 양팔에 장비한다. 등뒤에는 제네레이터 뿐만 아니라 레이더 등도 장착 가능하다. 팔의 무기는 팔 자체가 무기가 되기도 하고 주오른손에는 라이플류를, 왼팔에는 레이저 소드를 장착 한다. 부스터는 점프와 대쉬에 사용되는데 이용에는 한계가 있어서 오버히트가 되면 당분간 사용할 수 없다.



파츠조합이나 컬러링 뿐만이 아니라 엠블렘을 작성해 붙이는 것도 가능하다.



부스터 대쉬장면. LR을 이용한 복잡한 대쉬도 가능하다. 화면 왼쪽의 게이지가 없어지면 오버히트가 된다.

변화가 풍부한 전투필드

배틀필드는 던전 같은 지하수로와 적기지 내부, 해상에 떠 있는 적의 거점, 끝없이 펼쳐진 황야 등 여러가지가 준비되어 있다. 물론 이 필드의 사정에 따라 세팅이나 작전의 변화가 필요하다. 그리고 기체의 운동도 매우 다양해서 고속 대쉬는 물론 공중에서의 급한 자세제어 같은 상당히 자유로운 액션이 가능하다. 그것도 복잡한 조작이 필요없기 때문에 거침없이 게임에 몰입할 수 있게 해준다. 중량감있는 기체의 그래픽이나 리얼한 폭파신도 주목할 만하다



지하 수로에서의 전투. 오토매핑을 적당히 활용해야 한다



실감나는 폭탄의 궤적과 멋진 폭파신은 이 게임의 백미

클라이언트로부터의 의뢰를 수행

클라이언트로부터 제시된 의뢰의 내용은 대단히 다채롭다. 이번에 공개된 미션만 보아도 테러리스트의 섬멸, 적기지 파괴, 적기지에 기습을 가하기 전의 정찰, 열차호위 임무 등 실로 다양한 성격의 미션이 준비되어 있다. 처음부터 각각의 미션에 정해진 조건을 만족시키고 완벽하게 임무를 수행하는 것은 상당히 힘들다. 그리고 미션 보수의 지불은 선금으로 절반 , 나머지는 임무완수후에 받는다. 거기다가 사용한 탄약은 경비로 해서 보수에서 확실하게 지불되므로 폭탄의 낭비는 피하는 것이 좋다.



전투전의 오퍼레이션 화면에서 임무의 내용을 설명해 준다

2가지 모드의 2P 대전 시스템

이 게임은 버추얼온과 같은 2인 대전도 가능한데 통신케이블을 통한 통신대전은 물론이고 이외에도 동화면 2인대전도 가능하다. 즉 플스 한대만 가지고도 2인대전을 즐길 수 있다는 것이다. 게다가 화면을 보면 알겠지만 각각의 1/4만을 화면으로 사용함으로써 처리속도 문제와 SS판 버철온의 2인대전시 화면형태 변화에 대한 플레이상의 위화감 문제를 해결한 부분은 상당히 획기적이라 할 수 있다.



화면의 1/4이 대전시의 모니터가 된다. 참신한 시도에 감탄을...



메카닉 디자인은 마크로스, 에스카플로네로 유명한 모리가와 세이지씨가 맡았다



바다위를 가로지르는 화끈한 폭탄의 궤적이 플레이어를 흥분시킨다

아머드 코어란?

아머드 코어를 직역하면 '무장된 핵'이라는 뜻이 된다. 코어는 파일럿이 탑승하는 콕피트와 엔진으로 여기에 각 파츠를 조합해서 무장한다는 의미다. 동시에 코어는 제작자가 가장 심혈을 기울이는 부분이기도 하다.



이것이 동체가 되는 메인코어다

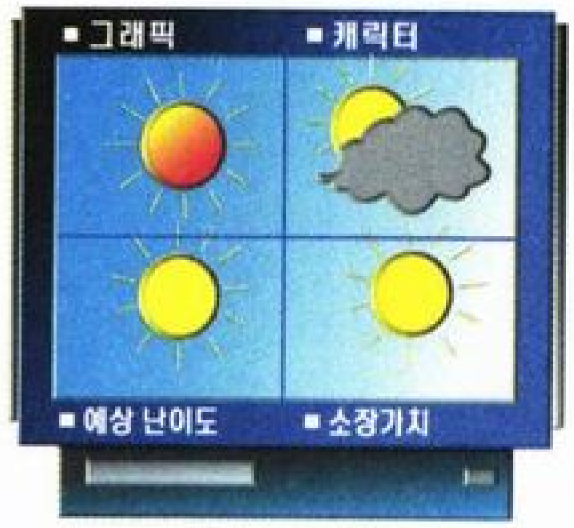
제작자의 한마디

카라사와 세이기

개발2부과장 킹스필드 시리즈 그래픽 담당 아머드 코어의 프로듀서로서 개발을 담당하고 있다



킹스필드를 끝낸 뒤에 이번에는 좀 색다른 것을 만들어 보자 라는 생각으로 여러가지 시도를 해보다가 우연히 로봇 이야기가 나와서 '그러면 한번 해보자 ' 라는 식으로 이작업은 시작되었습니다. 전에 시험작으로 만들었던 ' 사큐레드 코어' 라는 작품이 참고가 되었죠. 이 게임의 가장 큰 특징은 자신이 좋아하는 모양의, 자신만의 기체를 만든다는 것입니다. 만화영화를 보면 주역로보트가 제일 강하지 않습니까. 하지만 사람에 따라서 취양이 있는 것이고, 좀 괴상하게 생긴 녀석이 가장 강해도 좋지 않을까 하고 생각해서... . 주역 로봇은 멋있게 생겼다는 선입견을 부수고 싶었습니다. 로봇의 구성에 있어서 일단 동체가 되는 메인코어는 하나. 거기에 팔 같은 것이 하나의 유니트. 그리고 하반신은 2족형, 4족형, 역관절의 거워크형, 전차형 등 실로 많은 형태들이 준비되어 있습니다. 코어는 3종류가 준비되어 있는데 그것에 대응되어 변화가 이루어집니다. 개량형이나 장갑 강화형 등도 내놓았으면 합니다만... 그들의 모양이 상당히 틀리기 때문에 각 유니트를 대응시키느라 상당히 힘들었습니다. 그리고 각 유니트의 성능은 밸런스를 맞출 수 있게 했습니다. 너무 큰팔을 장착하면 미사일 유니트를 달 수 없다던가 움직임이 느려진다거나하는 식으로요. 무게가 너무 무겁게 되면 점프가 불가능해 질 수도 있습니다. 자신의 독자적인 어머드 코어 컬러링도 물론 가능하고요. 이런 부분에서 실제 메카닉을 개발하는 듯한 분위기를 느낄 수 있게 되었으면 합니다. PS의 기능을 한계까지 활용해서 말이죠.



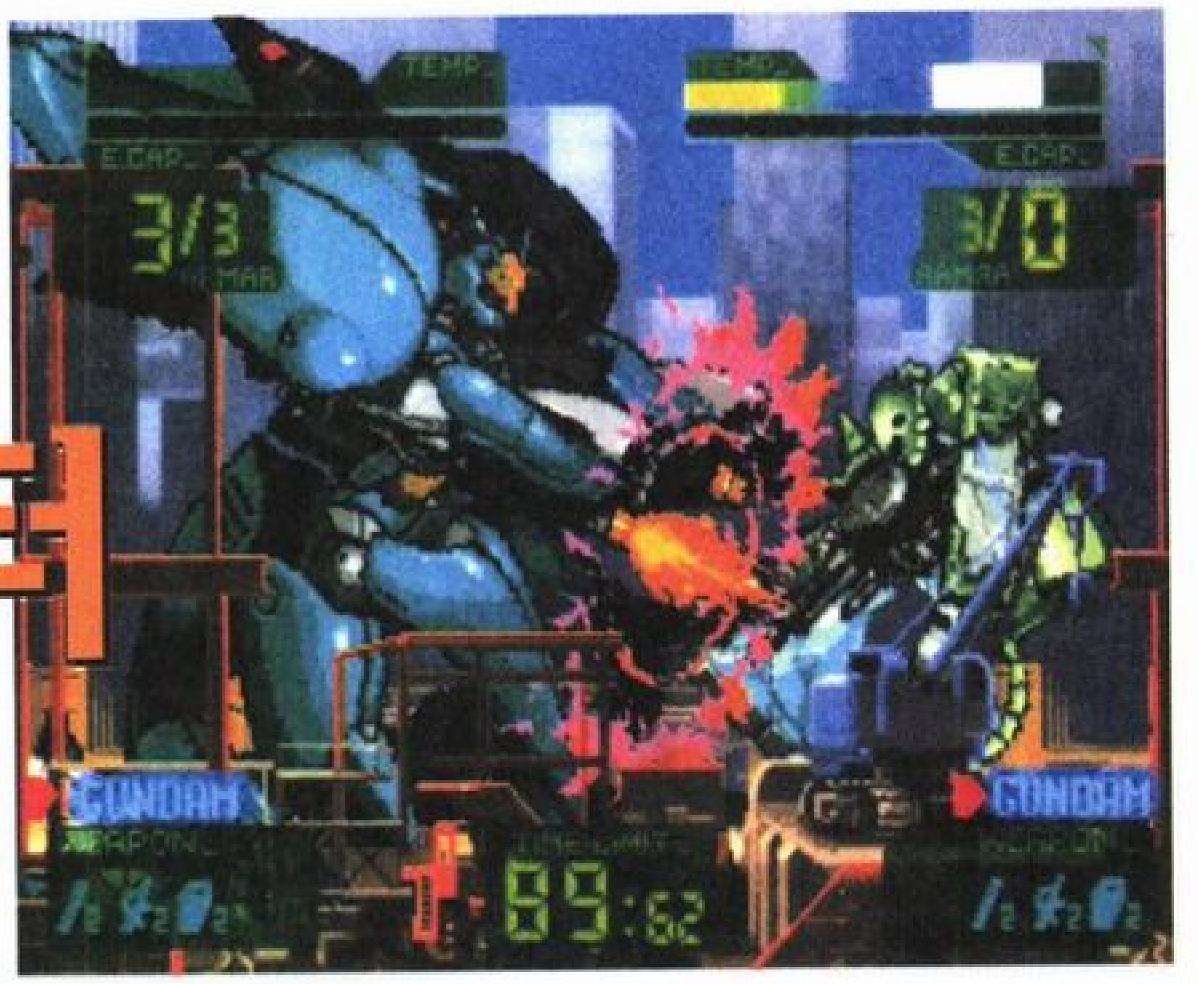
PLAY STATION

PS Line up

또다른 건담의 세계

건담 더 배틀 마스터

여러 인기 모빌슈츠들이 시대를 초월해서 한자리에 모여 전투를 벌인다. 이런 꿈같은 설정을 현실화 시킨 소프트가 나온다. 바로 반다이의 야심작인 '건담 더 배틀마스터'. 지금 여기에 건담의 신세대가 열리려고 하고 있다.



PlayStation
■제작사: 반다이
■장르: 대전격투
■발매일: 여름예정
■발매가 : 6,800엔 예정

지금까지 건담시리즈의 대전격투는 SFC와 아케이드에 있었지만 별다른 큰 호응을 얻지는 못했다. 그래서 이번 기사를 보고 '단순한 캐릭터 게임이겠지' 하고 생각하는 독자가 있을지도 모른다. 하지만 천만에 말씀. 이번작품에는 건담에 대한 새로운 시도가 하나가득 담겨있는 완전한 신세대 게임인 것이다. 자 지금부터 그 특징에 대해 하나하나 파헤쳐 보도록 하자.

혁신적인 신 시스템 채용

이번 작품에서는 모션파츠시스템이라고 하는 신 시스템을 채용했다. 이 시스템은 기체의 동체, 팔, 다리같은 파츠를 각각 독립해서 움직이게 하는 시스템(신 철인 28호의 설정과 비슷한듯?)으로 MS의 기계다운 움직임을 세밀하게 표현해준다. 또 데미지가 쌓이는 것에 따라 각 파츠 부위의 그래픽이 변화되어 기체의 그 부분만 파괴된 것 같은 연출을 실현했다. 승패를 가르는 방법에도 특징이 있어서 데미지를 받음으로서 게이지가 차고, 게이지가 쌓이면 다운. 3회다운이면 패배가 결정된다.

종래의 대전격투와 비교를 하지마라!

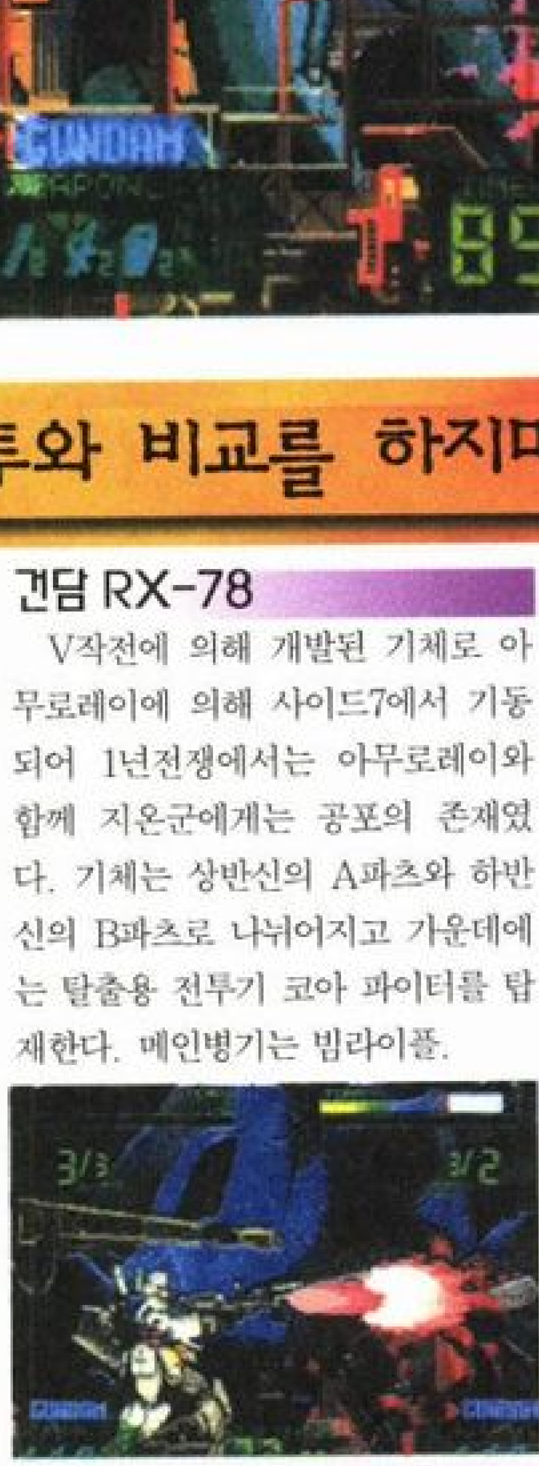
탑승 캐릭터와 스토리도 완전 오리지널

이 게임에는 RX-78건담부터 샤아의 역습까지 시대를 초월하는 건담이 등장하기 때문에 원작 애니메의 기존으로 생각하면 전혀 연결이 되지 않는다. 그렇다고 해서 단순히 MS를 모아놓는것 만으로는 스토리적인 필연성이 없어져서 건담 총출동 같은 식이 되어버리고 말 위험성이 있다.

그러한 문제를 해결하기 위해 이 게임에서는 완전 오리지널 스토리를 준비했다. 등장하는 모빌슈츠는 애니메 원작과 같지만 파일럿이나 배경스토리는 완전히 오리지널로 재구성한 것이다. 이번에 소개하는 건담, 퀸만사, 사자비 3대만해도 각각 탑승하는 파일럿이 아무로나 프루츠 샤아가 아닌 새로운 인물이다. 이 점에 팬들은 위화감을 느낄지는 모르지만 실제로 이 세계관을 접해보고 플레이 한다면 절대 그런 감정을 느끼지는 않을 것이다. 오히려 완전히 새로운 건담 월드라고 할 수 있는 세계관을 즐기게 될것이다.

건담 RX-78

V작전에 의해 개발된 기체로 아무로레이에 의해 사이드7에서 기동되어 1년전쟁에서는 아무로레이와 함께 지온군에게는 공포의 존재였다. 기체는 상반신의 A파츠와 하반신의 B파츠로 나뉘어지고 가운데에는 탈출용 전투기 코아 파이터를 탑재한다. 메인병기는 빔라이플.



퀸만사

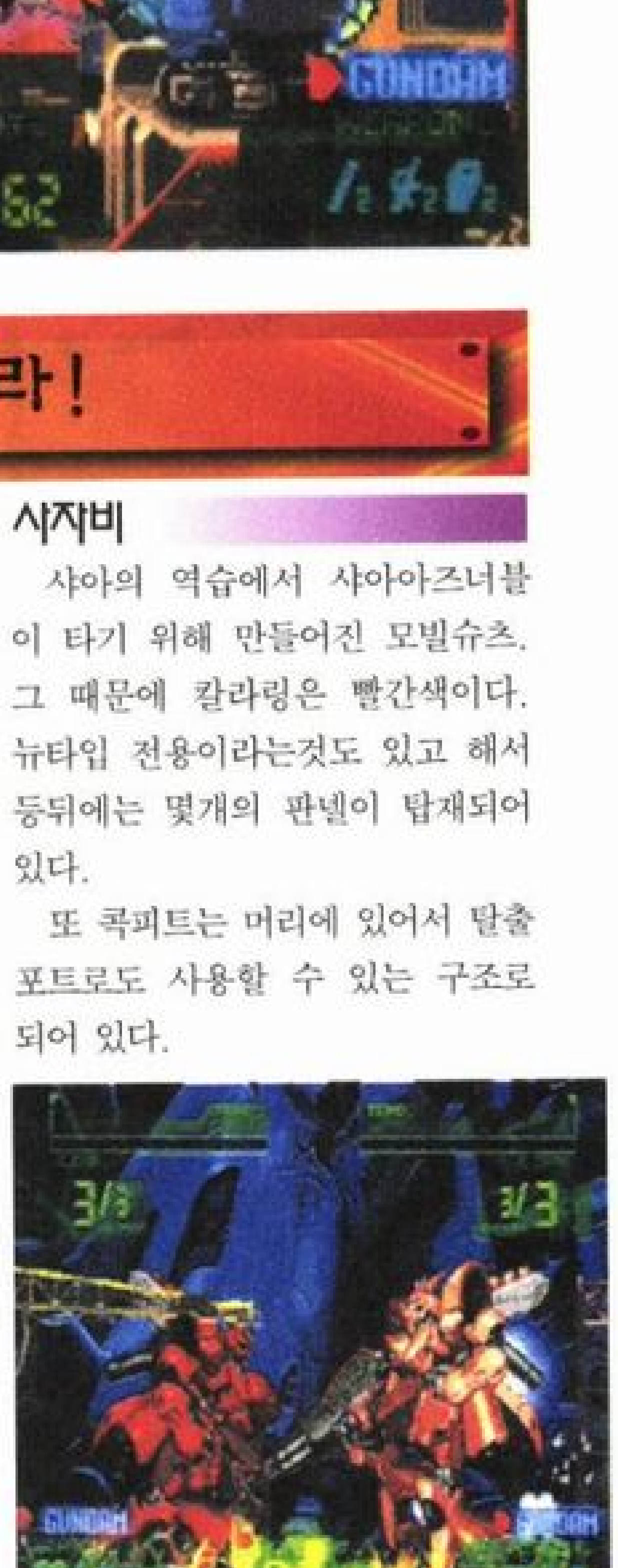
뉴타입 전용으로 네오지온군이 개발한 모빌슈츠다. 기동전사 건담 ZZ의 이야기 후반에 프루츠가 탑승했다. 기체의 전장은 40M. 통상 모빌슈츠의 2배의 크기다. 두부의 단독행동도 가능하며 등에는 판넬 콘테이너를 탑재하고 있다.



사자비

샤아의 역습에서 샤아아즈너블이 타기 위해 만들어진 모빌슈츠. 그 때문에 칼라링은 빨간색이다. 뉴타입 전용이라는것도 있고 해서 등뒤에는 몇개의 판넬이 탑재되어 있다.

또 콕피트는 머리에 있어서 탈출 포트로도 사용할 수 있는 구조로 되어 있다.





복잡한 인간관계

이 게임에서는 수많은 인물들이 등장하는데 하나같이 일반적인 파일럿대전게임의 디자인이라고 보기에는 너무나 뛰어나다. 거의 만화 영화 인물설정 수준이라는것은 아마 모두가 공감할 것이다. 세가 반다이의 합병 문제도 있고 하니 단순히 대전게임만으로 끝나지는 않으리라고 생각된다. 적어도 완전한 스토리 완결이 이루어지는 스토리 모드는 분명히 존재할것으로 예상된다.

대체 인물중의 중심에 위치해 있는 마리아란 여성은 대체 누구인가. 이 세계에는 뉴타입이라는 개념은 있는것인가. 비루스의 정체는 무엇인가. 여러 의문을 던지며 갖가지 과거를 감춘 등장인물들이 전장을 중심으로 복잡하게 얽혀나간다.

등장인물 관계도



격투게임과 미소녀게임의 환상적 결합

아스카 120% 엑설런트 버닝 퍼스트



미소녀 격투이면서도 정통 격투게임의 테크닉을 사용할 수 있어서 단순 미소녀게임과 차이를 두며 미소녀팬들과 격투팬들의 인기를 한몸에 받았던 아스카120% 스패셜이 새로운 스토리로 무장하고 다시 등장한다!

PlayStation

■제작사:패밀리 소프트
■장르: 대전 격투
■발매 예정일: 5월 2일
■발매가 : 5800엔



등장 인물은 전작과 완전 동일하다. 전작에서 익숙해진 캐릭터를 써서 백화제에 돌풍을 일으켜자!

전작에서의 변경점

전작의 장점은 모두 받아들이고 거기다가 새롭게 어드벤처 모드를 추가시켰다.

이 모드는 전작의 1P 모드에 보다 스토리성을 강화시킨 것으로 FM-TOWNS판에서 호평 받았던 스토리 모드를 개량한 것이다. 게임이 시작되면 플레이어는 캐릭터를 조종해 전투의 사이의 쉬는 시간을 이용해서 학교 안을 돌아다닐 수 있다.

축제기간 중인 교내에서는 트레이닝이나 이벤트가 발생하고 이외에도 게임에 등장하는 캐릭터와 이야기를 하거나 백화점서 물건을 사거나 음식을 사 먹을 수 있는데 그에 의해 캐릭터의 패러미터가 변화된다. 선택한 행동에 따라 캐릭터의 성장도가 변하기 때문에 어드벤처 모드에서의 행동이 대전에서 큰 영향을 주게 된다. 제한시간이 정해져 있기 때문에 확실한 행동을 하지 않으면 캐릭터는 성장하지 않는다.

또 박력있는 연출과 무서운 파괴력이 매력인 초필살기들도 캐릭터를 길러 자신이 기술을 발견해 내지 않으면 대전에서는 사용할 수 없다. 이 어드벤처모드에서 사용할 수 있는 캐릭터는 대전 모드에서 사용 가능한 11명. 전작에서는 숨겨진 캐릭터였던 시노비도 이번에는 확실하게 사용할 수 있다.



이번에 추가된 어드벤처모드의 화면. 학교를 이동하며 대화하는 것에 따라 패러미터가 변화한다



어드벤처 모드에서는 패러미터 화면도 존재한다. 캐릭터의 상태는 확실하게 체크해 두도록



혼다 아스카 (本多飛鳥)
화학부의 대표로 이 게임의 주인공이다. 일명 화학부의 '최종병기'



기카다 아리나 (豊田可莉奈)
생물부의 대표. 飛鳥와는 어렸을 때부터 라이벌이었다.



오오쿠보 히사미 (大久保久美)
신체조부 대표. 보기와는 다르게 파괴력 있는 공격을 해 온다



헤이가이 세이코 (御手洗清子)
소프트볼구 대표. 트리키한 공격을 해 오기 때문에 대처하기 힘들다.



스즈키 메구미 (鈴木めぐみ)
응원부 대표. 트리키한 공격을 해 오기 때문에 대처하기 힘들다.



코와다 나나(小和田奈奈)
일본춤 연구회 대표. 강력한 초필살기를 가지고 있기 때문에 방심은 금물이다



야마자키 료우코 (山崎龍子)
배구부대표. 통상공격 이외에 잡기공격도 강하다. 최강 캐릭터중에 한명



이도우 케이 (本多飛鳥)
테니스부 대표. 리치가 긴 라켓을 살리는 공격을 한다.



호조 고미 (北條虎美)
공수부 대표. 움직임은 느리지만 그 대신에 리치가 긴 필살기가 강하다.



캐시 와일드
프로레스링부 대표. 던지기 기술을 중심으로 해서 싸운다.



카와자키 시노비 (川崎忍)
전작의 숨겨진 캐릭터. 밸런스가 잡힌 기술을 쓴다.



사운드 노벨의 대를 잇는 신장르 '하이퍼 노벨' 시동

하이퍼 노벨이란?

텍스트 어드벤처는 SFC에서 사운드 노벨이라는 비디오 게임의 한가지 장르로 자리를 잡았다. 그러나 지금까지는 하드의 스펙, ROM의 용량 등에 따라 무비는 물론이고 그래픽, 사운드에 제한이 있었다. 게임이 대부분 32비트로 제작되는 현재에도 텍스트 어드벤처로서 그 하드웨어의 스펙을 잘살린 작품은 아직 없었다. 특히 새턴은 「리얼 사운드」와 「거리」 등 대형 게임사들이 이미 사운드 노벨을 제작하고 있는 단계인데 비해 플레이 스테이션은 아직 이러한 발표가 없었다. 이런 기회에 비지트가 플레이 스테이션의 스펙을 충분히 살린 새로운 텍스트 어드벤처 게임을 하이퍼 노벨이라는 장르로 정착시키겠다고 했다. 그 제 1탄이 「열리지 않는 방」인 것이다.

이 열리지 않는 방은 그래픽을 모두 3D CG로 처리하였으며 종래의 사운드 노벨이 대부분 정지화면만을 사용하였던 것에 비해 정지화면에서 무비가 흐르는 형식을 기본으로 전편에 걸쳐 160여개 곳에서 무비가 사용되고 있다.

기종	플레이 스테이션	타이틀명	열리지 않는 방
장르	하이퍼 노벨	현지 발매일	97년5월 9일
제작사	비지트	현지 가격	5,800엔

사운드 노벨의 역사


사운드 노벨 제 1탄 제절초


1994년 11월에 발매된 카마이다치의 밤

사운드 노벨은 1992년 제절초의 발매로 인해 탄생된 가정용 비디오 게임의 새로운 장르이다. 현재 발매된 제절초와 카마이다치의 밤이 모두 춘 소프트의 게임으로 춘 소프트가 탄생시킨 장르라고 해도 과언이 아니다. 게임이라기 보다는 그 이름대로 음향효과(소리)를 같이 즐길 수 있는 소설로 비디오 게임기의 특성을 살려 천편일률적인 소설에서 벗어나 스토리의 분기가 이루어지고 선택에 따라 스토리가 변화하는 멀티 시나리오 시스템으로 제작되었다.

제절초는 사운드 노벨 제 1탄으로 1992년 3월 발매되었으며 스릴 넘치는 스토리와 음향효과로 한여름밤, 많은 플레이어들을 잠 못들게 만들었다. 특히 바람과 천둥소리, 문 여는 소리와 비명 등의 효과음이 가장 기억에 남는다.

사운드 노벨 제 2탄으로 등장한 카마이다치의 밤. 1994년 11월에 발매되었으며 연쇄살인범을 찾는다는 미스테리적인 스토리에 범인의 함정과 암호해독 등 플레이어의 추리에 따라 결과가 크게 변하게 된다.

사운드 노벨의 중요 요소

소리

사운드 노벨을 지탱하는 중요한 요소로 효과음과 삽입곡 등이 있다. 이 소리는 영상과 결부되어 현장감을 연출하고 플레이어가 소설의 주인공이 된듯한 착각을 불러 일으키는 역할을 한다.

소설

조작이 복잡한 게임이 점차 늘어가고 있지만, 사운드 노벨은 어디까지나 간편한 조작을 무기로 한다. 소설책의 페이지를 한장한장 넘기는 기분으로 플레이어는 하나의 버튼만으로 게임을계속 진행할 수있다. 그리고 분기마다 오토 세이브가 채용되어 그만두기 전에 일부러 세이브를 해야하는 부담을 덜어주고 있다.

인터랙티브

영상과 소리만이 아니라 선택지를 통해 플레이어가 적극적으로 게임에 참여할 수 있는 요소를 말한다. 이 선택에 따라 이후의 스토리가 변하게 되므로 하나의 잘못된 선택이 원하지 않는 결과를 불러 일으킬 수도 있다.

발매 중인 춘 소프트의 텍스트 어드밴처			
타이틀 명	발매일	판매수	용 량
제절초	1992년 3월	30만개	8메가 비트
카마이다치의 밤	·1994년 11월	70만개	24메가 비트

현재 제작중인 새턴용 사운드 노벨 타이틀			
타이틀 명	제작사	현지발매예정일	발매예정가
리얼 사운드	와 프	'97년 여름	미 정
거리	춘 소프트	'97년 여름	미 정
고전강령술 백이야기	허드슨	미 정	미 정

첫 타이틀 「열리지 않는 방」

「열리지 않는 방」은 마치 옛날 괴담풍의 타이틀이지만 실은 근미래의 일본이 무대가 된다. 일본 정부는 차세대 우주개발의 핵심이 될 스페이스 콜로니의 지상 실험시설로서 초고층 하이테크 빌딩 「베이사이드라비린스」를 임해 연구도시에 건설하였다. 우주 개발은 그 성격상 폐쇄적인 공간에서 대부분 실험이 이루어져야 하기 때문에 「베이사이드라비린스」 빌딩 96층에서는 「폐쇄공간에 있어서의 인간의 심리변화」를 모니터하는 실험이 행해지고 있었다.

주인공은 국립병원 정신과 여의사이다. 그녀는 모니터할 10명의 심리분석과 카운셀링의 임무를 받고 「베이사이드라비린스」 96층에서 3개월간 지내게 되었다. 모니터의 대상이 되는 것은 아이돌 가수와 대정치가, 영화감독, 재벌 초능력자 등 개성 넘치는 인물들이다. 하지만 이 폐쇄적인 공간에서 갑자기 연쇄살인이라는 무서운 사건이 일어나기 시작했다. 주인공은 이런 절망적인 상황에서 살아남아 진상을 규명하기 위해 노력한다. 그리고 이 96층에 굳게 닫혀진 9610호실 「열리지 않는 방」은 과연 무슨 수수께끼가 그 안에 숨겨져 있는 것일까. 이제 모든 스토리를 거쳐 경이의 라스트 신을 체험하는 것은 플레이어에게 맡겨진 몫이다. 물론 그중에는 주인공이 갑자기 배우가 되고 싶다는 식의 엉뚱한 결과도 있지만 유저가 선택한 선택지에 따라 그에 맞는 엔딩이 등장하게 될 것이다.

특히 이번에 가장 새로운 시스템으로 무스토싱크로 시스템을 개발했다고 한다. 이 획기적인 시스템의 도입으로 종래의 정지면 + 텍스트라는 천편일률적 텍스트 어드벤처가 아니라 현장감을 표현하는 것이 가능한 게임, 3D 입체음향 시스템을 채택한 하이퍼 노벨이라는 새로운 장르를 만나 볼 수 있을 것이다.그리고 비지트에서는 앞으로 이 하이퍼 노벨을 주력으로 계속 플스용 타이틀을 발매할 계획이라고 한다. 물론 일본내에 한정되겠지만 제 2탄과 제 3탄을 위한 시나리오 공모전도 기획하고 있다고 한다.


미래풍의 하이퍼 노벨


「베이사이드라비린스」의 실험?


플레이어는 의사로 9명의 심리변화를 체크해야 한다

레이싱게임



수도고배틀R

●겐키 예정
●97년 4월 25일 ●5800엔

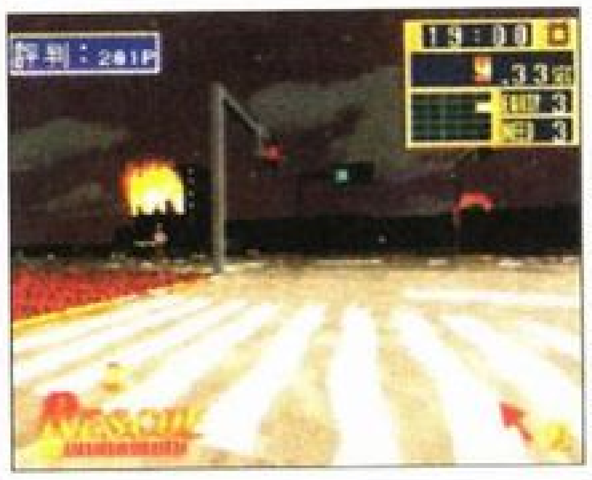
인기게임인 수도고배틀의 PS판 제2탄으로 각종 파츠를 조합해서 자신의 차를 최고속을 낼 수 있게 개조해가는 게임이다. 상당히 복잡한 작업이지만 초보자도 이해하기 쉽도록 자세한 설명이 나오는 것도 이 게임의 특징이다. 이번 작품에서는 각 파츠의 수도 대폭 추가되고 대전케이블을 통한 통신대전도 가능하다.



루나바우트

●야노망 ●5월 23일예정
●레이싱 ●5800엔

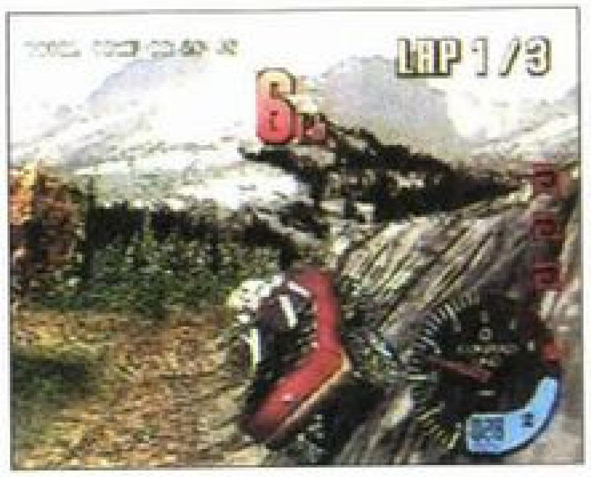
종전과 같이 단순한 골인만을 노리던 레이싱 게임과는 달리 각종 지령을 받아서 그것들을 완수해 나가면서 진행되는 신감각의 레이싱게임이다. 지령의 완수를 위해서는 방해물과 자동차들의 파괴도 가능하다. 자동차의 세팅도 자신에 맞추어 다양하게 준비되어 있고 그를 위한 테스트 코스도 있다.



레스큐 24 아우어즈

●센트럴 시스템즈 ●3월 14일
●레이싱 ●5800엔

폴리곤으로 구성된 마을을 자유로히 돌아다닐수 있는 드라이브 게임. 플레이어는 소방차의 드라이버가 되어 마을안을 순찰하면서 화재현장을 발견하면 될수 있는 한 단시간내에 현장에 도착해야 하는 것이 중요한 포인트다. 현장에 도착해서 차를 멈추는 것으로 클리어가 되지만 도착한 시간에 따라 받을 수 있는 보상금도 변화된다.



데카4구

●휴먼 ●5월발매예정
●레이스 ●5800엔

4륜구동 자동차로 비포장 도로 레이싱을 즐기는 게임. 플레이어는 준비된 6대중 자신의 차량을 선택해서 세팅을 한뒤 레이스에 임한다. 코스는 산길, 사막 눈길 등 마음에 드는 곳을 고르면 된다. 날씨도 맑음 흐림 이외에도 눈, 비 등 다채로운 설정이 가능하다. 리얼한 배경도 특징중 하나.



인디500

●토미 ●5월예정
●레이싱 ●5800엔

미국에서는 F1을 누를 정도의 인기를 끌고 있는 인디레이스중 하나인 인디아나폴리스 500마일 레이스를 게임화한 작품. 인디카 레이스는 차량기술에 제한을 두어 드라이버의 주행 테크닉에 중점을 두는 것이 매력이다. 이 게임에서는 인디카의 특징적 규칙인 옐로우 프래그 와 풀코스 코션같은 규칙들도 모두 재현해서 진짜 인디레이스같은 감각을 느낄수 있다.

어드벤처



신장비록-하천의 꿈-

●아테나 ●5월 30일예정
●어드벤처 ●5800엔

오다 노부나가를 주인공으로 한 텍스트 어드벤처 게임. 이야기는 혼노우지에서 시작되어 선택점에 따라 각자의 스토리로 갈리게 된다. 엔딩은 40개 이상 준비되어 있고 TV시대극 연출가들의 힘을 빌어 만든 시나리오도 만점이다. 그리고 극화풍의 등장인물들과 실물 촬영을 통해 만들어진 명승고적의 그래픽도 분위기를 돋구어 준다. 신장의 야망을 재미있게 플레이했던 유저들에게는 기대작이 될듯…



보이스 판타지아

●아스크강담사 ●봄 발매예정
●성우 어드벤처 ●가격미정

당신은 게임의 세계에 갇혀 있는 성우를 구하기 위해서 보이스 파워를 찾지않으면 안된다. 게임은 밤과 낮으로 나뉘어져 낮에는 애니메 캐릭터로 등장하는 성우가 밤에는 자신의 본래의 모습과 기억을 되찾는다. 그때 낮에 등장했던 이벤트 등의 힌트를 들을 수 있다.

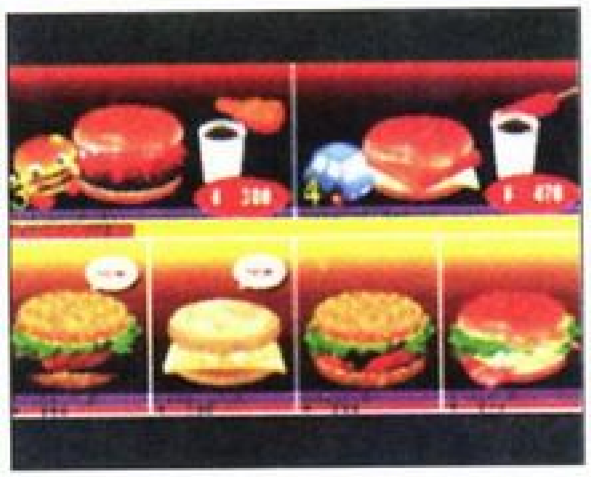


스탠바이 SAY YOU!

●휴먼 ●4월11일 예정
●어드벤처 ●5800엔

자신이 음악감독이 되어서 한편의 만화영화를 완성시키는 게임. 게임을 시작하면 각 성우를 부르라는 지시가 나오고 플레이어는 스튜디오안을 돌아다니며 성우를 찾으러 돌아다니지 않으면 안된다. 전원이 모이면 테스트가 시작되고 단점을 지적해 주면 성우는 그대로 대사를 고쳐서 읽어준다. 과연 당신은 한편의 만화영화를 완성시킬수 있을지…

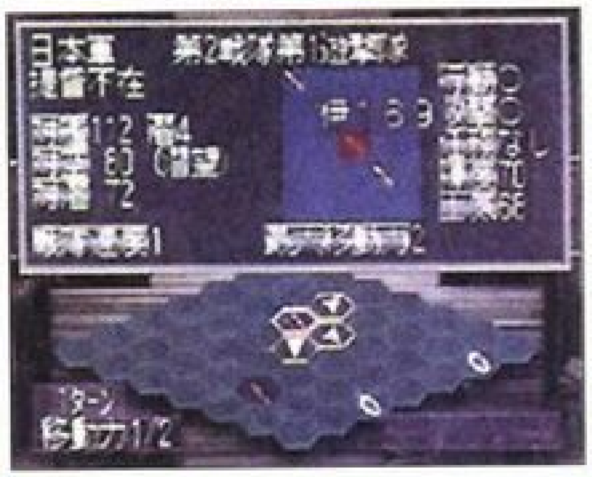
시뮬레이션



버거 버거

●갑스 ●6월 예정
●시뮬레이션 ●5800엔

요즘 한창 붐을 이루고 있는 햄버거 체인점. 그 햄버거 체인점을 자신이 직접 경영해 볼 수 있는 게임이 나온다. 자신만의 오리지널 햄버거를 만들어 체인점을 개업하는 시뮬레이션 게임인 버거 버거로 새 메뉴나 상점의 배치, 타 체인점과의 경쟁 등 재미있는 요소가 많이 준비되어 있다. 창조적인 플레이에 역점을 둔 평가시스템을 채용해서 오리지널 햄버거 만들기에 큰 비중을 두고 있다.



제독의 결단3

●코에이 ●3월 28일
●시뮬레이션 ●미정

태평양전쟁을 배경으로 한 걸작 시뮬레이션 게임의 제 3탄. 플레이어는 일본 과 미국중 어느나라의 해군사령관이 되어 자신의 군대를 승리로 이끌지 않으면 안된다. 3에서는 전작들과는 달리 전투신이 해상과 공중으로 분할된 3D적인 전투로 변화되었다. 리얼한 함대전을 즐기고 싶은 팬들에게는 추천작!



안젤리크 스페셜2

●코에이 ●4월11일
●시뮬레이션 ●7800엔

완전 여자로만의 팀으로 만들어졌다고 해서 화제를 모았던 코에이의 미소녀 시뮬레이션 게임 안젤리크의 제2탄이다. 전작의 수호신 9명에다가 새로이 교관 3명이 더해져서 더욱 선택의 기회(?)가 많아졌다. 오프닝 무비도 상당한 수준이다.



쿼바디스

●그램스 ●4월 18일
●시뮬레이션 ●5800엔

새턴으로 나왔던 본격 시뮬레이션 게임이 플레이 스테이션으로 이식된다. '미키모또 하루히코'의 매력적인 캐릭터는 여전하고 플레이 스테이션의 뛰어난 폴리곤능력에 따라 전투신의 파워업도 기대된다. '은하철도999'의 원작자인, 마쓰모토 레이지가 디자인 감수한 각종 전함들도 분위기를 한층 돋구어 줄것이다.

시뮬레이션



더 콤비니

●휴먼 ●3월28일
●시뮬레이션 ●5800엔

PC로 인기를 끌었던 편의점 경영 시뮬레이션게임이 PS로 이식되었다. 게임 개시시에 매점부지의 매입부터 상점 안 레이아웃까지 모든 것을 설정할 수 있다. 난이도는 3단계로 설정 가능하므로 초보자도 즐길수 있다. 편의점이 성공할 것인지 파산할 것인지는 바로 당신의 손에??



첫사랑 발렌타인

●패밀리소프트 ●6월27일
●시뮬레이션 ●5800엔

요즘 유행하고 있는 연애시뮬의 신작. 약 10여명의 여학생중 한명을 친구로 만드는 게임으로 150여개를 자랑하는 각종 이벤트는 플레이어를 게임의 세계속으로 인도할 것이다. 특별활동에 따라 등장하는 캐릭터도 존재한다.



어프리드 기어

●아스믹 ●여름예정
●시뮬레이션 ●미정

로보트 개발 시뮬레이션이라는 특이한 장르의 게임. 플레이어는 100가지 이상의 파츠를 조합해 로보트를 만들어 파일럿을 태운 뒤 적들과 싸우게 해야 한다. 대전 결과에 따라 얻어지는 데이터를 참고해서 능력 밸런스를 수정해 최강의 로보트를 만들자.

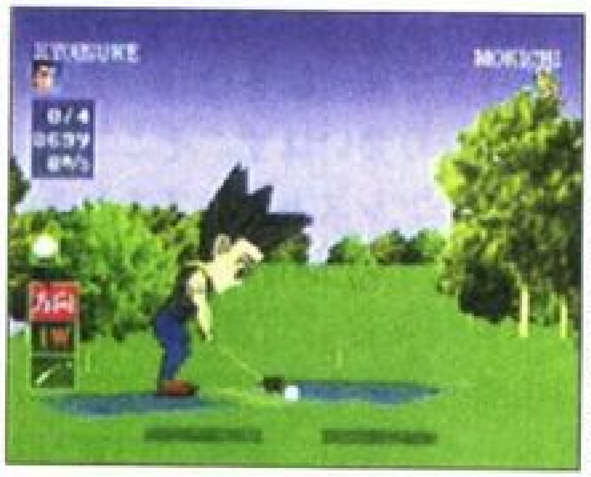


메탈엔젤3

●팩 인 소프트 ●봄예정
●육성시뮬 ●6500엔

PC엔진으로 인기있었던 육성시뮬 매탈엔젤시리즈가 플스로 이식된다. 플레이어는 코치가 되어 미래의 격투기인 '풀 메탈 배틀'의 배틀러인 3명의 미소녀를 육성하게 된다. 특히 이번 3에서는 스케줄을 실행하는 선수에게 어떻게 대하느냐에 따라 성장정도가 변하는 대화형 육성방식을 채택했다.

스포츠



더 매치골프

●즈맥스 ●5월발매예정
●스포츠 ●5800엔

시뮬레이션 스타일을 살리면서도 매치플레이의 재미를 조합시킨 배틀액션 스포츠게임. 전 27홀의 리얼코스를 랜덤으로 선택해서 3, 9, 18등의 대전라운드를 선택하는것도 가능하다. 각 캐릭터의 개성을 살리기 위해 특기 스윙 등이 자세하게 설정되어 있는 데다가 애니메이션 윈도우를 통해서 최고 컨디션일 때는 스페셜 샷도 표현하고 있다. 각 캐릭터마다 유명 성우 를 기용해서 보다 리얼한 플레이를 즐길수 있다.



캐롬쇼트

●아젠다 ●4월25일
●TBL ●5800엔

좀처럼 보기힘든 본격 당구게임. 나인볼을 시작으로 거의 모든 게임을 즐길 수 있다. 선택할 수 있는 모드는 5스테이지의 클리어타임을 겨루는 '스피드' 표준룰의 '포켓' 일류 허슬러를 연출하는 '스토리' 등 4가지가 준비되어 있다. 분위기 있는 재즈를 BGM으로 들으며 당구를 즐겨보는 것도 좋을듯.

슈팅



가메라2000

●다이에이 ●4월 25일
●슈팅 ●5800엔

드라마틱하게 연출된 세계에서 전투하는 3D슈팅게임. 가메라를 조종해서 세계의 도시들을 무대로 거대한 비행물체와 괴수를 상대로 싸운다. 실사와CG를 결합해서 오리지널 스토리에 의한 영상을 즐길 수도 있다. 시점은 4가지로 수시로 바꿔줄수 있다.



라이덴 DX

●세이브개발 ●4월 11일
●슈팅 ●5800엔

아케이드의 히트작으로 플스에서도 큰 인기를 끌었던 라이덴 시리즈 후속작이 다시 플스로 이식된다. PS판에는 멋진 오프닝무비와 함께 각종 요소들이 파워업되어서 아케이드를 즐겼던 유저들에게도 새로운 감동을 안겨줄 것이다.



매드패닉코스터

●전보당 ●여름예정
●어드벤처 슈팅 ●가격미정

근미래의 동경에서 매드박사의 손에 납치된 어린이들이 매드 아이랜드라는 곳으로 끌려가 버린다. 그들의 손에 떨어진 2명의 국민학생 바타안과 카코얀이 박사의 손에서 도망치기 위해 매드 아이랜드의 제트 코스터에 올라타는데… 광고대행사인 전보당이 게임에 진출해서 만드는 최초의 게임.

액션



매드스토커

●패밀리소프트 ●6월13일
●액션 ●5800엔

격투액션에 버금갈 정도의 다채로운 기술을 가진 로보트를 조작해서 연속기로 상대를 쓰러트리는 횡스크롤 액션게임. 전 5의 스테이지가 준비되어 있지만 주인공 캐릭터 하나와 적캐릭터 5이 사용가능한 대전모드도 준비되어있다.

ETC



다크헌터 上

●코에이 ●4월 11일
●ETC ●6800엔

게임을 즐기면서 영어를 배울 수 있다는 것으로 화제를 모았던 EMIT의 후속작이다. 이번에도 플레이어를 매혹시킬 만한 멋진 시나리오를 준비했다고하니 기대해 봐도 좋을듯. 하편인 요마의 숲도 곧 발매될 예정이다.



몬스터 파라다이스

●메이크소프트웨어 ●보드게임
●7월예정 ●5800엔

인기 보드게임 제작자인 사쿠마 아키라 씨의 데뷔 10주년 기념소프트다. 게임의 목적은 수많은 괴물들이 살고있는 저택의 최상층에 있는 보물을 손 안에 넣는 것. 물론 그 도중에는 수많은 몬스터들과 경쟁자들과의 다툼이 기다리고 있다. 최대 8명까지 즐길 수 있기때문에 친구들이 많이 모였을 때는 그야말로 최적!! 캐릭터도 상당히 귀엽다.

Cheat Codes For Ps User!

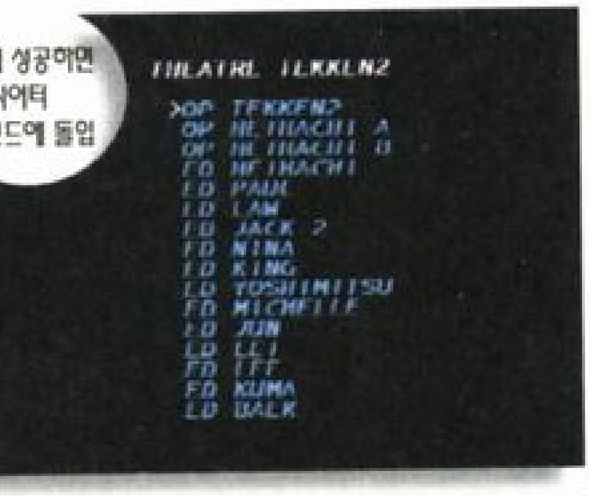
철권2

•시어터 철권 발견!

높은 퀄리티로 유명한 철권2의 무비를 그냥 볼 수 있는 모드가 발견되었다. 우선 2P쪽의 컨트롤러를 빼고 전 캐릭터가 사용 가능한 데이터가 들어있는 메모리카드를 끼운다. 그 상태에서 컨트롤러의 상, 우, O, X, 셀렉트 버튼을 누르면서 철권2를 기동시켜 NAMCO PRESENT라는 문자가 없어질 때까지 보턴을 누르고 있는다. 시어터 철권에서는 전 캐릭터의 엔딩을 보는 것이 가능하다. 그리고 철권 1 CD로 바꾸어 끼우면 1의 엔딩을 보는것도 가능하다. 또 버튼을 건드리지 않은 상태에서 30초가 지나면 통상 화면으로 돌아가 게임을 할 수 있다.



PS로고가 나온 상태에서 입력을 시작한다.



입력에 성공하면 시어터 철권모드에 돌입

SD건담 G CENTURY

•숨겨진 맵으로 가자

센츄리모드는 본래 8화까지 클리어하면 엔딩이 나오지만 그 시점에서 자금(CAPITAL)이 80만 이상 있다면 엔딩 룰 뒤에 숨겨진 맵인 9화가 시작된다. 이 숨겨진 맵도 8개가 존재한다. 만약 돈이 모자란 상태라도 스탭롤이 마지막까지 흐른뒤에 상, X, R2, L2를 동시에 누르면 숨겨진 맵으로 갈 수 있다.



자금이 부족하다면 커맨드를 입력하자

IQ

•오리지널 모드에 도전하자

자신이 큐브의 배치를 에디트할 수 있는 오리지널 모드가 발견되었다. 일단 아무리 컨티뉴를 해도 관계 없으니 마지막 스테이지까지 클리어 하자. 클리어 뒤에 옵션의 게임모드에서 시스템을 오리지널로 바꾼 뒤 1P로 게임을 시작하면 큐브의 배치화면이 된다. 이 모드에서 작성된 배치는 세이브도 가능하다. 또 IQ가 400이상 나왔을 경우에는 개인 SPIKE로 플레이할수 있게된다.



후반면을 포함해서 3400문제나 설정할수 있다

드래곤나이트 4

•웬디를 만나자

슈퍼패미컴판의 오리지날 캐릭터인 웬디가 플레이스테이션 판에도 등장한다. 웬디가 등장하는 장소는 데스바레마을. 마을의 왼쪽 윗부분에 있는 페인 곳으로 카케루를 이동시키면 웬디와 만날 수 있다. 웬디의 비주얼신은 이 기회를 놓치면 볼 수 없게 된다.



이 자리에 서면 웬디를 만날 수 있다



이 사람이 바로 웬디다. 과연 우리편이 되어줄지…

•적을 마음대로 조작할수 있다

전투중에 적을 조작할 수 있는 비기를 소개하겠다. 마을 밖에 나가 전투가 시작되기전 'NOW LOADING'이 표시될 때 L1, R2, X ,셀렉트 보턴을 누르고 있는다. 그리고 'NOW LOADING' 표시가 사라진 뒤에 곧 L2, R1, O, 셀렉트 보턴을 누르고 있는다. 성공하면 전투맵이 되는 순간 '핑' 하는 소리가 울린다. 그것으로 적턴때 적을 자유로히 움직일 수 있게 된다.



레벨 낮은 아군을 레벨업할 때 편하다

마크로스 디지틀미션 VF-X

•시점을 임의로 변경할수 있다

플레이중에 P2쪽의 임의의 버튼을 누르면 된다. 구체적으로는 다음과 같다.



이런식으로 각도를 마음대로 조종할수 있다.

- 상 - 기체를 중심으로 윗쪽으로 회전이동
- 하 - 기체를 중심으로 아래쪽으로 회전이동
- 좌 - 기체를 중심으로 왼쪽으로 회전이동
- 우 - 기체를 중심으로 오른쪽으로 회전이동
- △ - 윗쪽 방향으로 수직이동
- X - 아래 방향으로 수직이동
- □ - 좌측으로 평행이동
- ○ - 우측으로 평행이동
- L1 - 시전이 기체에 접근한다.
- L2 - 시점이 기체에서 멀어진다.
- R1 - 시점이 기체에서 멀어진다
- R2 - 시점이 기체에 접근한다
- 스타트버튼 - 통상 시점으로 돌아간다.

•미사일&기포인트를 회복하자

전투중에 2P의 셀렉트 버튼을 누르면서 O를 7번, △, □, X순으로 누르면 언제라도 미사일이 완전회복된다. 그리고 똑같이 □를 7번, △, O, X 순으로 누르면 기포인트를 최고로 회복할 수 있다.



이 기술을 쓰면 미사일을 난사하고 다닐 수 있다.

PlAY STATION

PS 액션리플레이 코드

악마성 드라큘라 X

HP 9999	80097BA0 80097BA4	270F 270F
MP 9999	80097BB0 80097BA4	270F 270F
GOLD 65535	80097BF0	FFFF
ALL SPECIAL SKILL ON	80097982 80097982 80097982 80097982	8180 8382 8584 8786

마크로스 VF-X

마스터코드	D0041E04	017C
특수공격포인트가 줄지않는다	8001C06A	9382
미사일 줄지않기	80041992 80041E06	9483 9483
무적	80017E2E	1000
기체증가	801F00E6 801F00E8 801F00EA	0000 0000 0000

삼국무쌍

체력 게이지가 줄지 않는다	800 B3A00 800 B4370	00C8(1P) 00C8(2P)
기합게이지 MAX(1P)	800 B3A10 800 B3A12	0080 0080
기합게이지 MAX(2P)	800 B4380 800 B4382	0080 0080



남코 뮤지엄 Vol 5

드래곤 스피리츠

1P 체력	301E91B0	0004
1P 머리수	301E91BE	000X(X=0-2)
1P 화력	301E91BF	000X(X=0-2)

팩 매니아

1P 잔기	301E0621	0005

왈큐레의 전설

1P 체력	8018F4C4	00A0
1P 마력	8018F4C2	00A0
GOLD	8018F4C6	FFFF

프린세스메이커 3

자금올리기	80163818	FFFF

*이 코드를 사용했을 때는 오프닝 데모에서 버그가 생기므로 OP무비가 시작되면 O버튼을 눌러서 취소해야만 한다.



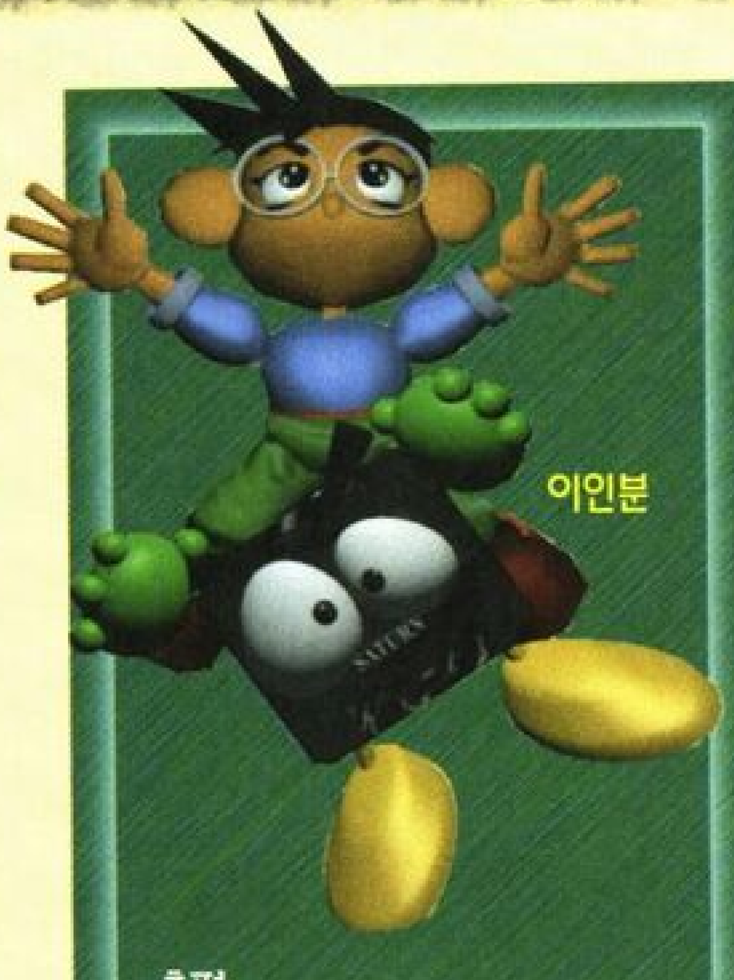
반달하츠

디버그모드 출현코드	80142434	0000



바스타드

	EXE최대		HP현재		HP 최대		MP현재		MP최대	
D.S	8014E9C8 8014E9CA	967F 0098	8014E9EE	0270	8014E9F2	0270	8014E9F6	0270	8014E9FA	0270
가라	8014EA7C 8014EA7E	967F 0098	8014EAA2	0270	8014EAA6	0270	8014EAAA	0270	8014EAAE	0270
네이	8014EB30 8014EB32	967F 0098	8014EB56	0270	8014EB5A	0270	8014EB5E	0270	8014EB62	0270
가루스	8014EBE4 8014EBE6	967F 0098	8014EC0A	0270	8014EC0E	0270	8014EC12	0270	8014EC16	0270
아비게일	8014EC98 8014EC9A	967F 0098	8014ECBE	0270	8014ECC2	0270	8014ECC6	0270	8014ECCA	0270
요슈아	8014ED4C 8014ED4E	967F 0098	8014ED72	0270	8014ED76	0270	8014ED7A	0270	8014ED7E	0270
센	8014EE00 8014EE02	967F 0098	8014EE26	0270	8014EE2A	0270	8014EE2E	0270	8014EE32	0270
베이	8014EEB4 8014EEB6	967F 0098	8014EEDA	0270	8014EEDE	0270	8014EEE2	0270	8014EEE6	0270
요루그	8014EF68 8014EF6A	967F 0098	8014EF8E	0270	8014EF92	0270	8014EF96	0270	8014EF9A	0270
안가스	8014F01C 8014F01E	967F 0098	8014F042	0270	8014F046	0270	8014F04A	0270	8014F04E	0270
카이	8014F0D0 8014E0D2	967F 0098	8014F0F6	0270	8014F0FA	0270	8014F0FE	0270	8014F102	0270
신	8014F184 8014F186	967F 0098	8014F1AA	0270	8014F11E	0270	8014F1B2	0270	8014F1B6	0270
다이아몬	8014F238 8014F23A	967F 0098	8014F25E	0270	8014F262	0270	8014F266	0270	8014F26A	0270
잉그웨이	8014F2EC 8014F2EE	967F 0098	8014F312	0270	8014F316	0270	8014F31A	0270	8014F31E	0270
란	8014F3A0 8014F3A2	967F 0098	8014F3C6	0270	8014F3CA	0270	8014F3CE	0270	8014F3D2	0270
지온	8014F454 8014F456	967F 0098	8014F47A	0270	8014F47E	0270	8014F482	0270	8014F486	0270
마카바인	8014F508 8014F50A	967F 0098	8014F52E	0270	8014F532	0270	8014F536	0270	8014F53A	0270
볼	8014F5BC 8014F5BE	967F 0098	8014F5E2	0270	8014F5E6	0270	8014F5EA	0270	8014F5EE	0270
바 소리	8014F670 8014F672	967F 0098	8014F696	0270	8014F69A	0270	8014F69E	0270	8014F6A2	0270
자크	8014F724 8014F726	967F 0098	8014F74A	0270	8014F74E	0270	8014F752	0270	8014F756	0270
브라드	8014F7D8 8014F7DA	967F 0098	8014F7EF	0270	8014F802	0270	8014F806	0270	8014F80A	0270
로스	8014F88C 8014F88E	967F 0098	8014F8B2	0270	8014F8B6	0270	8014F8BA	0270	8014F8BE	0270
이다	8014F940 8014F942	967F 0098	8014F966	0270	8014F96A	0270	8014F96E	0270	8014F972	0270
사이크스	8014F9F4 8014FA26	967F 0098	8014F9F6	0270	8014FA1A	0270	8014FA1E	0270	8014FA22	0270
세라	8014FAA8 8014FAAA	967F 0098	8014FACE	0270	8014FAD2	0270	8014FAD6	0270	8014FADA	0270
성보	8014FC10 8014FC12	967F 0098					8014FC3E	0270	8014FC42	0270



이인분

새턴의 이모저모를 알아보자!

초보자를 위한 기초 게임강좌

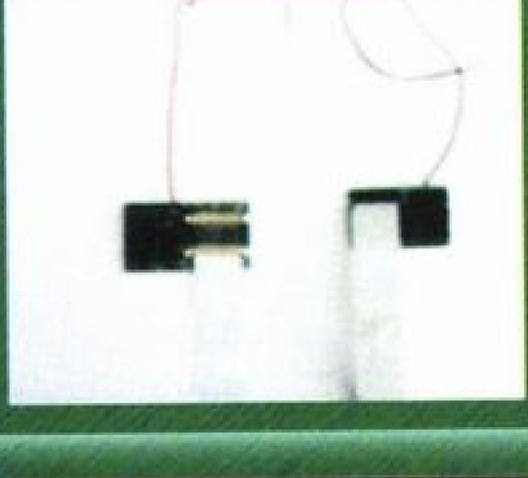
총평

약간의 침체기를 맞았던 새턴이 부활한다. 이번달만 해도 「맨크스 Ⅱ」와 「그레이티스트 나인'97」, 「AWW 천년제국의 흥망」, 「빅토리 골'97」등 폭넓은 호응을 받는 대작 게임들이 다수 발매되었다. 특히 세가와 반다이의 합병 발표 후 그와 관련된 것으로는 처음 발표된 「슈퍼 로보트대전 F」가 벌써부터 세가 반다이의 열풍을 예고하고 있다.

게임 비하인드 스토리

새턴 몬스터 칩

몬스터 칩이라는 이름만으로 이 칩이 복사 CD를 플레이하게 해 주는 칩이란 사실을 알 수 있다. 물론 새턴도 플레이 스테이션과 마찬가지로 이 칩이 반드시 있어야만 복사 CD가 플레이 되는 것은 아니다. 단, 새턴의 경우 플레이 스테이션에 비해 소프트 웨어 부팅에 있어 본체에 상당한 부담을 주기 때문에 복사 CD를 지향하는 유저들에게는 필수 아이템이라 할 수 있다. 새턴이 이러한 방법을 사용하는 이유는 프로텍터가 1~2번 트랙쪽에 있는 경우가 많은 플레이 스테이션 소프트웨어에 비해 1번과 10번 이후에 위치해 있기 때문이다. 복사CD가 가능하고 부팅이 빠른 몬스터칩 장착이 유행이다. 권장할 만한 것은 아니지만 새턴은 하드웨어가 강해 아무런 무리 없다는데 과연 그럴까...



새턴의 의미는?

비디오 게임이 보편화 되면서 게이머들의 수가 늘은 것은 사실이다. 하지만 무조건 게임이 좋아서 게임기를 사고 게임을 즐기는데 그치는 유저가 많고 과연 내가 산 이 새턴이라는 기계가 어떤 것인지를 아는 사람은 골수 매니어들에 한정되기 쉽다. 그래서 이번 새턴 연구실에는 이런 초보자들을 위한 기초강좌를 개설하였다.

새턴의 의미는 세가가 제작한 비디오 게임기로서 6번째 작품이라는 의미이며 처음에는 새턴의 개발 프로젝트 이름이었던 것이 그대로 제품명이 된 것이다. 참고로 세가의 최초 게임기는 83년, CPU에 Z-80이라는 칩을 탑재한 8비트 게임기였으며 그 이름은 「SG-1000」이었다. 그리고 그후에 키보드를 연결하여 프로그래밍을 가능하게 한 「SC-3000」이 발매되었고 국내에도 많이 알려진 「세가 마크Ⅲ」가 세가 하드웨어 제 3탄으로 VRAM을 채용하여 지난 85년에 발매되었다.

그리고 87년에 마크Ⅲ에 FM음원, 연사기능 등을 장비한 「세가 마스터 시스템」이 발매되었다. 그 이후 88년에 국내에서는 슈퍼 알라딘보이라는 이름으로 알려진 세가 최초의 16비트 게임기 「메가 드라이브」가 세가 하드 제 5탄이며 94년 11월 태양계의 6번째 행성인 토성의 이름을 빌려 세가의 6번째 32비트 하드웨어인 새턴(SATURN)이 탄생하게 된 것이다.



GD NET는 무엇인가?

GD NET는 게임 디자이너스 네트워크(GAME DESIGNERS NETWORK)의 약자로 게임 개발비 등으로 약간 어려움을 겪고 있는 실력파 크리에이터 집단(회사 등)을 자금면 등 여러모로 지원해 주기 위해 게임 아츠와 CSK가 합작으로 설립한 단체로 스팅과 네버랜드 컴퍼니 등이 속해 있다.

새로운 대작들의 산파 GD NET

새턴 최강의 RPG라는 초 기대작 「그랜디아」를 비롯해 수많은 걸작들이 이 프로젝트에 속해있다. 작년 가을에 발매되어 히트를 기록한 「루나 실버스타 스토리」의 번외편격인 「마법학원 루나」도 현재 개발 진행 중이며 특히 애니메이션으로 많은 인기를 모은 「슬레이어즈」의 새턴판도 이제 점차 그 모습을 드러내고 있다.



처음 공개된 「슬레이어즈」의 새턴판 화면

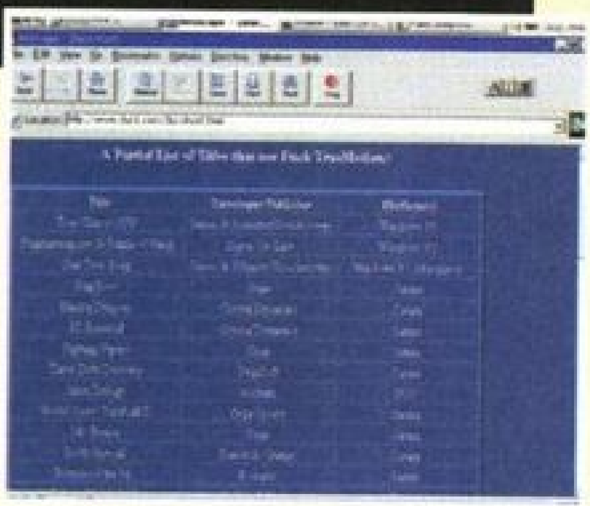
새턴의 명작 액션 게임 「가디언 히어로즈」를 제작했던 트레저가 그 명성을 이어받을 호쾌 액션 「실루엣 미라주」를 개발 중에 있으며 SFC의 「트레저 헌터G」의 제작으로 이름을 날린 스팅은 세기말을 무대로 한 RPG 「바로크」로 새턴에 화려한 데뷔를 하게 되었다. 또한 매니어들에게는 컬트적인 분위기로 아직도 기억에 남아 있는 「카오스 시드」를 제작했던 네버랜드 컴파니로부터 육성 시뮬레이션에 액션 RPG의 요소가 들어간 「선굴활용대전 카오스 시드」가 발매될 예정이다.

새턴CD를 컴퓨터로 돌린다?

물론 새턴CD를 IBM PC로 돌릴 수는 없다. 하지만 일부 새턴 게임의 동영상을 뽑아 PC로 볼 수 있다. 그러므로 좋은 게임을 바꾸기 전에 PC에 나만의 영상집을 만들어 모아 두면 언제고 두고두고 볼 수 있는 것이다. 자! 그럼 한 번 만들어 보자.



'DUKDOS」를 이용해 PC로 본 버파2의 엔딩 장면



○덕사의 인터넷 홈 페이지. 트루모션으로 제작된 새턴 게임의 리스트를 볼 수 있다

우선 DUCK사가 개발한 트루모션을 사용한 새턴 게임은 「DUKDOS.EXE」라는 프로그램으로 볼 수 있다. 방법은 우선 「DUKDOS.EXE」를 준비한다. 이 프로그램은 PC 통신의 게임기동 자료실에 가면 구할 수 있다. 한 예로 나우누리 VG동으로 가서 자료실에서 'LT 트루모션'하면 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 그리고 트루모션을 사용한 새턴 게임을 고른다. 트루모션을 사용한 새턴 게임은 매뉴얼 뒷장에 트루모션의 고유 로고가 들어가 있다. 그리고 새턴CD 안에 들어 있는 동영상 파일을 찾는다. 이때 아는 사람은 알겠지만 「FILEFIND」를 이용하면 편리하다.

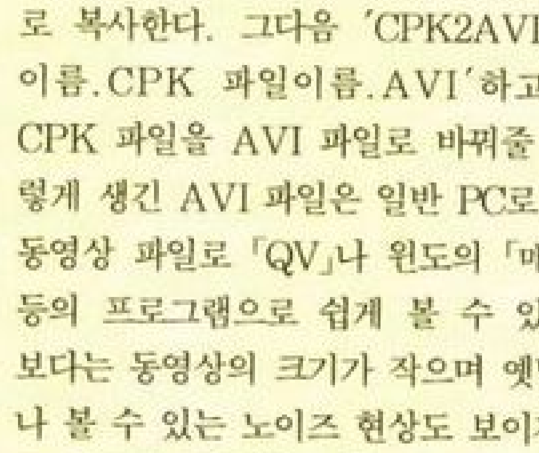
만약 CD 드라이브가 D라면 D드라이브로 가서 도스상에서 FF 또는 'FILEFIND *.AVI'라고 치면 CD 안에 있는 AVI 파일을 찾아 줄 것이다. 이 AVI 파일은 PC에서 사용하는 일반 동영상과 다른 것이다. 참고로 버파2에는 'VF2END.AVI'와 'VF2OP1.AVI', 'VF2OP2.AVI'의 세가지 파일이 들어 있다. 우선 이 세가지를 PC로 카피한다. 그리고 'DUKDOS.EXE VF2END'라고 치면 듀랄이 등장하는 새턴용 버파2의 엔딩을 볼 수 있다. 물론 'VF2OP1.AVI'와 'VF2OP2.AVI'는 버파2의 오프닝이다.

트루모션으로 제작된 주요 새턴 타이틀	
타이틀 명	제작사
버철 파이터 2	세가
버철 파이터 키즈	세가
파이팅 바이퍼즈	세가
건 그리폰	게임 아츠
버그 투!	세가
3D 베이스볼	크리스탈 다이나믹스
NHL 올스타 하키	세가
빅 허트 베이스 볼	어클레임
스내쳐	코나미
그라디우스 디럭스팩	코나미
Mr. 본즈	세가
NBA 액션	세가
클락 워크 나이트	세가
카오스 콘트롤	버진
매직 카펫	EA
테마 파크	일렉트로닉 아츠
데스 마스크	일렉트릭 드림즈

그리고 CPK라는 확장자를 가진 동영상도 PC로 볼 수 있다. 이것은 「CPK2AVI.EXE」라는 프로그램이 필요한데 이것 역시 PC 통신 게임기동에서 구할 수 있다. 참고로 나우누리 VG동 자료실에서는 LT CPK로 쉽게 찾을 수 있다. 그다음은 아까와 마찬가지로 새턴CD에서 확장자가 CPK로 끝나는 파일을 찾아 본체로 복사한다. 그다음 'CPK2AVI.EXE 파일이름.CPK 파일이름.AVI'하고 엔터치면 CPK 파일을 AVI 파일로 바꿔줄 것이다. 이렇게 생긴 AVI 파일은 일반 PC로 볼 수 있는 동영상 파일로 「QV」나 윈도의 「매체 재생기」 등의 프로그램으로 쉽게 볼 수 있다. 새턴용보다는 동영상의 크기가 작으며 옛날 극장에서나 볼 수 있는 노이즈 현상도 보이지만 그런대로 깨끗한 동영상을 얻을 수 있다.

새턴 게임을 만든다?

게임챔프 97년 1월호 새턴 연구실에 소개되어 매니어들의 관심을 모았던 「베이직 포 세가 새턴」. 비록 발매일은 6월 13일로 연기되었지만 새턴용 게임을 직접 만들 수 있는 제작 툴이라는 것 때문에 기다려지는 유저가 많으리라 본다. 특히 제작에 사용되는 언어가 누구나 쉽게 배울 수 있는 베이직이라는 점 때문에 폭넓은 유저에게 호평을 받을 것이다.



파이널 블레이저

이번호에는 「베이직 포 세가 새턴」 안에 수록되는 샘플 프로그램을 일부 공개한다. 사진을 보면 알겠지만 새턴 베이직의 특징인 폴리곤 화면을 사용한 프로그램이 다수 수록되어 있다. 물론 실제로 플레이할 수 있는 프로그램도 수록되어 있어 새턴 베이직의 성능을 테스트해 볼 수 있다. 물론 베이직 프로그램에 자신이 있는 프로그래머라면 이 샘플 프로그램을 자신만의 게임으로 더욱 파워 업시킬 수도 있다. 이 샘플 프로그램은 「파이널 블레이저」라는 종스크롤 슈팅 게임으로 물론 패드를 이용해 직접 게임을 즐길 수 있다. 게임 내용도 데모 버전이 아니라 파워 업 아이템과 보스 등이 등장하는 등 실제 슈팅 게임과 다를 바 없다.

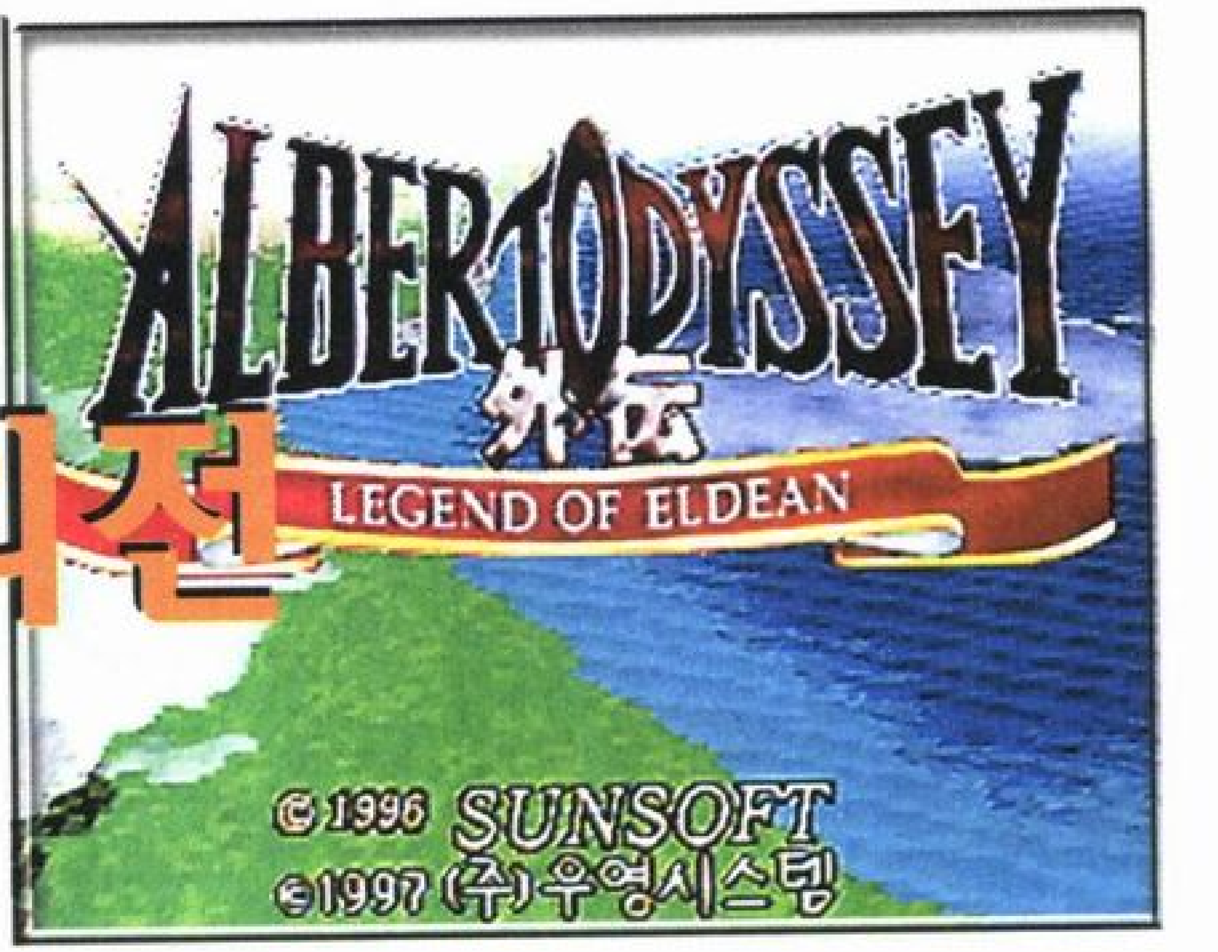
한글판 새턴 게임, 발매 연기 반복

한글판 새턴 게임인 「신비의 세계 엘하자드」와 「알버트 오딧세이」의 연기에 대해 관심을 가지고 있는 독자들이 많을 것이라고 생각한다. 발매가 연기될수록 유저들의 기대가 줄어들기 마련이므로 발매원 측에서는 최대한 연기가 되지 않도록 계획을 잡기 마련이다. 그럼에도 연기되는 이유는 무엇일까. 우선 복잡한 제작과정에 있다. PC 게임을 한글화하는 경우는 계약이 체결되면 상호 데이터를 공유할 수 있기 때문에 곧바로 공동작업에 착수할 수 있다. 하지만 비디오 게임은 아직 제작사 측에서 보안성을 유지하며 제작하는 경우가 많아 공동작업이 불가능한 실정이다. 그러므로 계약을 미리 하더라도 일단 발매된 타이틀을 받아 한글화해야 하는 부담이 있다. 한글판 「사무라이 스피리츠 무사도 열전」이 이 경우에 해당된다. 사실 한글화한다는 것은 거의 정설화되어 있으나 일본에서 새턴용 「사무라이 스피리츠 무사도 열전」이 발매된 후에라야 한글화 작업에 들어갈 수 있는 것이다. 여기에 자체 디버깅과 세가 측의 디버깅 시간이 매우 길다. 알다시피 비디오 게임은 하드웨어사가 대응 소프트웨어를 관리하기 때문에 우리나라에서 오류가 없다고 생각해도 세가 측에서 그것을 확인하는 작업이 필요한 것이다.

그 이후는 프레싱 작업에도 연기의 이유가 있다. 비디오 게임은 대응 소프트웨어의 경우 대부분 하드웨어사가 직접 프레싱을 한다. 다시말해 국내에서 컨버전을 했다해도 그것을 곧바로 생산할 수 없는 것이다. 그 원판을 일본 세가 측에 건네주면 세가의 일정에 따라 프레싱 날자를 잡게 되고 대작이 많이 발매된다면 할수없이 생산이 지연되기 마련이다. 그렇게 일단 생산된 대량의 시디를 국내에 들여오려면 또다시 수입절차를 밟아야 하는 모순도 발매 연기를 부추키는 모순 중 하나이다.

재탄생되는 대작 RPG!

알버트 오딧세이 외전



우영 시스템의 본격 한글화 새턴 게임 제 3탄「알버트 오딧세이 외전」이 드디어 발매된다. 스토리가 모두 한글로 되어 있어 이해하기 쉬우며 오프닝에 삽입된 성우 더빙은 그동안 일본 게임에 젖어 왔던 국내 게이머들에게 매우 친밀한 느낌을 줄 것이다.

■제작사: 선소프트/우영 시스템
■장르: RPG
■발매일: 4월 하순
■발매가: 미정





전 시스템의 한글화

게임의 시스템도 물론 모든 것이 한글화되었고 일어를 모르는 유저들도 손쉽게 플레이할 수 있게 되었다. 예전 일본어판을 해본 유저 중에 이런 경우를 당한 사람도 있을 것이다. 게임 초반 부분에 "침대에서 일어나 계단으로 내려가려고 하는데 자꾸 무슨 자막만 계속 나오고 내려가질 못했다" 하지만 이제 그런 일은 일어나지 않는다. 모든 것이 한글로 나오므로 무엇을 요구하는지 확실히 알 수 있고 게임 중의 정보도 쉽게 이해가 갈 것이다.



100% 환상적인 음성지원

알버트 오딧세이에는 특별한 오프닝 영상은 준비되어 있지 않다. 대신 비하인드 스토리가 성우에 의해 설명되고 게임으로 들어가게 된다. 바로 이 오프닝만으로도 한글화 게임이라는 것에 대해 매우 신선한 느낌을 받을 수 있을 것이다.

게임의 스토리

용사 알버트의 역사에 남을 만한 대전쟁이 끝난 지 수백년… 인간과 몬스터들의 사이에는 협정이 맺어지고 공존이 가능해졌다. 그러나 시간이 흐르고 평화가 유지될 수는 없는 일들이 계속 발생하고 있었다. 대륙 전체의 인간들은 그들이 사는 마을이나 부락을 무차별 공격당하고 있었던 것이다. 고블린들이 카르미레트라는 시골의 한 마을을 습격하던 날 한 부부는 마을의 평화와 자신들의 생계를 위협하는 고블린들에게 마법검 파티로 저항하지만 끝내는 목숨을 잃고 만다. 그 부부의 아이는 하피족의 라이아라는 여자에게 건네진다. 그리고 하피족들과 완전히 일행이 된 그는 아이에서 훌륭한 청년으로 성장하는데…

일본판 알버트와 한글판 알버트의 다른점

게임 전반에 걸친 100% 한글화로 게임의 재미다운 재미를 느껴보










이 오프닝에서 플레이어를 깜짝 놀라게 한다

자. 하지만 세이브 화면과 스테이터스 화면 그리고 메뉴 화면은 대부분 영문으로 처리되었다. 또한 모든 아이템이 영문으로 되어 있다. 만약 한글로 되어 있다면 외국어가 등장하는 게임에 더 익숙해 있는 우리나라 RPG 유저들에게는 매우 참신하게 느껴졌을 지도 모른다.





전투신의 모든것

적들이나 아군 중에 마법이나 필살기를 사용하게 되면 화면 상단에 메시지가 나오게 된다





한글판에서 사라진 음성



한글판에서는 삭제된 음성이 있다. 조인족 동료 일원으로 적 전체 공격을 할 때 나오던 음성이 한글판에서는 삭제되었다. 이것 외에도 삭제 된 부분은 더 있을 것이다. 그러나 일본어판을 플레이해 보지 못한 유저들은 일본어판과 비교해 볼 때 사라진 부분을 쉽게 찾을 수 없을 것이다.

예전에 플레이했던 유저들을 위하여

일본어판을 플레이하다 막혀 알버트를 도중에 포기한 유저들에게는 매우 기쁜 소식이다. 예전에 플레이했던 세이브 파일이 아직 남아 있다면 한글판 알버트를 넣고 예전 파일을 이용하여 파일에 저장되어 있는 곳부터 시작할 수 있다.

아쉬움으로 남는 한글판 「알버트 오딧세이」 그러나…

일본어판의 알버트는 긴 로딩시간과 빠르지 못한 전투진행 등이 단점으로 지적되었다. 물론 로딩이 단축된 것은 아니지만 게임 자체가 한글이라는 것으로 크게 만족할 수 있을 것이다.

알버트 오딧세이 외전은

지금까지의 많은 RPG게임에서 채용하고 있는 사이드 뷰 배틀을 채용했으며 분기가 게임의 스토리에 영향을 준다. 게임 상에 등장하는 커맨드는 그다지 특이한 것은 없으며 마법, 도망, 공격, 아이템, 방어의 5가지로 나뉘어져 있다. 전투후 얻는 경험치와 돈으로 게임을



이 게임의 특징은 스토리를 어떻게 이끌어 가는 가가 중요하다





사이드 뷰 배틀

진행하게 된다.

파이크의 적들

■ **라드리아**

전설의 엘딩 삼형제 중 차남으로 불로불사의 마법사로 대륙 지배의 야망을 불태운다.

■ **베르나도**

얼음 공자라고 불릴 정도로 잔인한 마법사. 라드리아의 부하로 화석사건의 원흉

■ **노마**

외모에서부터 풍기는 분위기로 차가운 기운을 느끼게 하는 여자 마법사. 후반부에서 캐롤의 할머니를 죽게 하는 장본인이다.

메뉴 화면

• 도구 : 현재 가지고 있는 도구들을 보여준다

• 주문 : 평소에 공격 마법이나 보조 마법을 제외하고 사용할 수 있는 커맨드이다

• 장비 : 이 화면에서 무기나 방어구들을 몸에 장착할 수 있다

• 강함 : 캐릭터들의 능력을 볼 수 있다

• 지도 설정 커맨드 : 지도를 보고 현재 자신의 위치를 알 수 있으며 사운드를 조절할 수 있다

이야기의 흐름

■ **여행의 시작**

파이크는 잠에서 깨어나고 아침 조깅 후 여느 때와 같이 아침을 먹게 된다. 물이 떨어져 물을 길러 갔다 베르나도를 만나게 되고 라리아가 석상으로 변하게 되어 라리아의 봉인을 풀기 위해 여행을 떠난다.

■ **에카와의 만남**

하피의 부락을 나와서 북쪽으로 가면 옛날 파이크의 고향인 카르미레크에 도착하게 된다.

■ **흡혈귀 베르하임과의 결전**

일행은 가이에게 마을 사람들의 저주를 풀어 달라고 부탁하기 위해 고트 마을로 간다.

■ **용인족 전사 엘다**

소라스 마을에서 나가려고 할 때 길바닥에 쓰러져 있는 용인 전사를 발견하게 되고 동료가 된다.

■ **바란 시저와의 결투**

고트 기사 대장인 티나가 작전을 설명해 주고 요새 안의 많은 포로들을 풀어 주고 바란을 치자고 한다.

■ **조인족 동료 아몬**

조인족을 대표하여 아몬이 동료가 되어 준다

■ **부유성 그 결전의 장**

파티의 모습을 잠시 볼 수 있으며 부유성은 무너지게 된다.

■ **새로운 여행의 시작**

이제 모든 것이 끝난 줄로만 알고 있던 파이크에게 다시 새로운 모험이 기다리고 있다는 걸 알고 다시 일행들이 모여 여행을 떠나게 된다.

■ **노마의 음모**

유령선의 소문에 파이크 일행은 그 마을의 선장과 유령을 찾으러 출항하게 된다.

■ **상공을 날다**

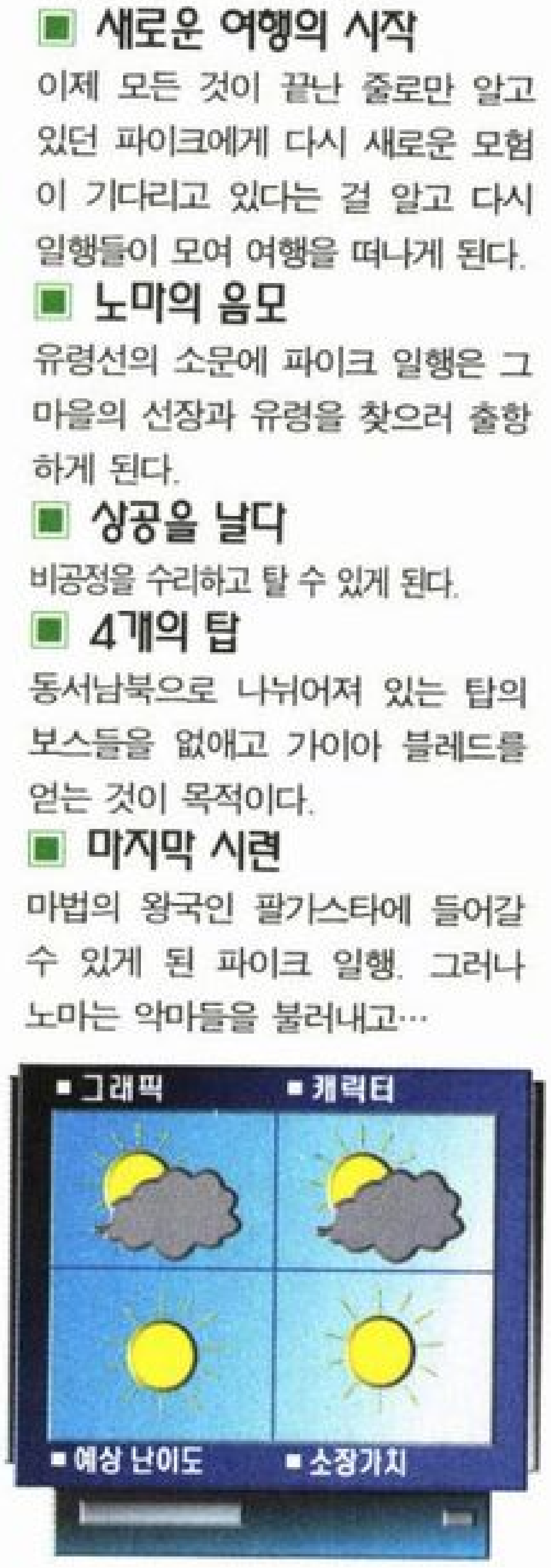
비공정을 수리하고 탈 수 있게 된다.

■ **4개의 탑**

동서남북으로 나뉘어져 있는 탑의 보스들을 없애고 가이아 블레드를 얻는 것이 목적이다.

■ **마지막 시련**

마법의 왕국인 팔가스타에 들어갈 수 있게 된 파이크 일행. 그러나 노마는 악마들을 불러내고…



SAMSUNG/SEGA SATURN

아트라스 고전적 이미지를 벗지 못한

그루브 온 파이트



호협사의 그리운 캐릭터들이 새턴으로 돌아온다. 확장 램이 동봉된 것은 7,800엔으로 별도 판매되며 이번 새턴용에는 새롭게 그래픽 감상 모드와 오리지널 엔딩이 추가된다고 한다.

■제작사: 아트라스
■장르: 격투 액션
■발매일: 97년 5월 16일
■발매가: 5,800엔

「그루브 온 파이트」는 호협사 일족의 유명 캐릭터들이 대거 등장하는 격투액션 게임으로 최대 4인 동시플레이가 가능하다. 지금까지 격투액션의 기본이라고 할 수 있는 1대1 대전형식을 무너뜨리고 2대 2 시스템인 테크매치를 채용했다. 서로 교대하며 싸울 뿐만 아니라 2인 협력 동시 공격도 가능하고 「멀티터미널6」를 사용하면 4인 동시플레이까지 가능하다.

독특한 게임시스템!

호협사 일족 시리즈는 모든 게임이 독특한 게임 시스템을 채용하여 게임의 재미를 높인 것으로 유명하다. 이번 「그루브 온 파이트」 역시 마찬가지로 독특한 게임 시스템이 많이 채용되었다. 우선 공개된 부분 중 독특한 게임시스템을 체크해 보도록 한다.

캐릭터 선택화면



최대 4인 동시플레이 가능





사용 캐릭터를 결정했으면 대전 개시. 같은 캐릭터도 사용 가능하다

1 독특한 체력 미터

체력 미터는 중앙의 제한 시간 표시를 기준으로 좌측이 1P, 우측이 2P가 된다. 그리고 윗쪽이 리더의 체력을 표시하고 아랫쪽이 파트너의 체력을 표시하고 있다. 물론 체력 미터가 다 없어지면 그 캐릭터는 쓰러지게 되고 두명의 체력 미터가 모두 없어진 쪽이 패하게 된다. 또한 제한 시간이 다되어 시합이 끝나게 되면 리더와 파트너의 체력을 합산하여 많은 쪽이 승리하게 되고 똑같이 남았을 경우는 「서든데스 게임」으로 들어가게 된다.

그외에 스코어 표시는 체력 미터의 위에 대인전에서 몇연승을 하였는지는 하부에 표시되며 그 아래 콤보수도 표시된다.

2 스트레스 미터

이 스트레스 미터가 바로 「그루브 온 파이트」의 최대 포인트가 될 것이다. 이 스트레스 미터는 한팀이 공유하는 것으로 스트레스치를 표시한다. 스트레스가 증가하는 조건은 이쪽의 공격이 가드당했을 때, 상대의 공격을 받았을 때, 상대에게 도발당했을 때 등으로 이렇게 스트레스가 쌓이면 일발 역전도 가능한 「스트레스 숏」이나 「듀얼 어택」 등의 강력한 필살기를 사용할 수 있게 된다.

3 전투 라인

배경을 제외한 캐릭터가 실제로 싸우는 필드가 될 이 전투 라인은 뒤에서 응원하고 있는 파트너 캐릭터와 발의 위치를 비교해 보면 쉽게 알 수 있다. 실제로 싸울 수 있는 것은 바로 이 전투 라인에 있는 캐릭터만 가능하게 될 것이다.



4 응원 라인

아군이 대기하고 있는 라인.



이 라인에 있는 캐릭터는 조금씩 체력 미터가 회복된다. 이 라인에서 있는 캐릭터는 자동으로 움직이지만 「터치/응원공격」을 행할 때와 VS 모드에서 2인 플레이어가 리더와 파트너로 분담되어 있을 때에는 조작이 가능하다.

특수한 공격법!

우선 스트레스 미터가 모여지면 사용할 수 있는 「스트레스 숏」은 각 캐릭터가 모두 하나씩 가지고 있는 초강력 필살기이다. 그리고 아군의 응원 공격은 응원 라인에 있는 아군 캐릭터가 전투 라인에 있는 상대 캐릭터를 공격해 주는 것이다. 이외에도 아군 던지기라는 특수 공격이 있다. 이것은 격투 중에 패한 아군 캐릭터가 전투 라인에 쓰러져 있는 상황에서 파트너 캐릭터가 나와 싸울 때 쓰러져 있는 아군 캐릭터를 집어 상대방에게 던져 버리는 기술로 우리편에게는 조금 미안하지만 공격력은 매우 높다.



○레미의 스트레스 숏



○조금 떨어져 있는 렉스를 도와 응원 라인에 있던 크리스가 응원 공격



○쓰러진 포프러를 루돌프에게 던진다



○필살기 그래픽이 재미있는 포프러



○기를 모아 방전시키는 라이트닝 브레이크



○기를 최대한 모아 한꺼번에 방출하는 래리의 스트레스 숏



○소리스의 멀티 플레이어

등장 캐릭터 소개



래리 라이트

직업은 고고학자로 모험가이다. 학자인 아버지와 무도가인 할아버지의 영향을 받아 모험가로서 세계를 모험 중이다.



크리스

직업은 건달. 「호혈사 일족」시리즈에 나왔던 키스와 애니가 부모님으로 필살기는 아버지인 키스가 사용하던 것을 사용한다.



레미

14세의 중학생. 마녀의 혈통을 이어 받았으며 음표를 변형시킨 필살기를 사용하며 특기는 사운드계 마법이다.



소리스

정의감과 사명감이 강한 미래 경찰 수사관으로 백년 후의 미래에서 왔다. 호혈사 일족과 인류의 역사를 지키는 것이 목적.



팔코

직업은 도박사. 파란만장한 일생을 지내온 노인으로 상대의 의표를 찌르는 공격을 한다. 주무기는 카드.



포프라

13세의 중학생. 「호혈사 일족2」, 「호혈사족 외전」에 등장했던 크라라의 딸. 크라라와 같이 비주얼 마법이 특기.



카쵸(火澄)

닌자 매니어로 역시 닌자 매니어인 아버지가 어릴적부터 닌자식의 수행을 시켰다.



SAMSUNG/SEGA SATURN

대전략

-스트롱 스타일-

PC용으로 유명한 현대전의 대명사 「대전략」의 새턴용 등장. 최신예 병기들이 다수 수록되어 있으며 실재에 가까운 지형으로 좀처럼 볼 수 없었던 현대전을 완벽 재현할 수 있다.





○고화질 가능을 사용한 박력넘치는 전투신



○생산타입 선택

■제작사: OZ 클럽
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 97년 6월 예정
■발매가: 6,800엔

수많은 병기 데이터와 실제 지형에 가까운 맵이 바로 전략 시뮬레이션의 생명이라고 할 수 있다. 특히 이번 새턴용 COM 지능은 사고 알고리즘이 복잡하게 이루어져 있어 플레이어의 상상을 초월하는 전술을 펼친다. 지형표나 부대 일람표 등의 정보화면도 충실하기 때문에 실감나는 전투를 즐길 수 있다.

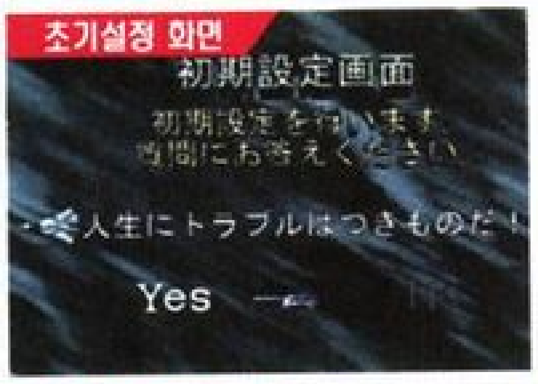
신요소 판명!

새턴용에서는 현재 알려진 것만으로도 3종류의 기능이 추가되었다. 상급자 뿐만 아니라 초보자도 마음대로 즐길 수 있는 「원숭이도 아는 모드」와 질문에 대답해 가는 형식의 「초기설정 화면」, 맵만이 아니라 전 10개국의 생산 타입도 에디트할 수 있는 「에디트 모드」 등으로 새로운 분위기의 대전략을 만나



○화면 아래 원숭이가 게임정보를 제공

보다 정밀한 전략이 가능



초기설정 화면



에디트 화면

볼 수 있게 될 예정이며 이외에도 다수의 신요소가 추가될 예정이다.

현대전을 완벽 재현

맵 상에 전투기나 전차 등의 육해공군 유니트를 배치하여 적군과 싸우면서 도시나 공항 등을 점령해 가는 기본 시스템은 그대로라고 할 수 있다. 하지만 최신계 병기들이 다수 등록되어 있어 가상 현대전을 마음껏 즐길 수 있다.

이 게임의 플레이 모드는 2종류로 「월드 맵」은 9등분으로 나누어 놓은 광대한 대륙을 싸워 나가는 캠페인형 모드이며 다른 하나는 단기형 「단체 맵」이다. 양쪽 모두 처음에는 쉬운편이나 갈수록 어려워지는 초고난이도 맵까지 다양하게 갖추어져 있다. 월드 맵은 21면까지이며 단체맵은 16면까지이다. 대부분이 가상 맵이지만 가끔 실존하는 지역도 존재한다.

등록국				
일본	러시아	미국	영국	프랑스
중국	스웨덴	이스라엘	이탈리아	독일

월드 맵



단체 맵



등록 10개국 중 선택

양쪽 모드 마찬가지로 일본을 비롯해 미국과 러시아 등 병기 생산 타입이 각기 다른 10개국 중에서 하나를 선택하여 플레이할 수 있도록 되어 있다. 당연히 사용병기의 성능이나 가격 등의 차이가 있고 나라마다 전략도 변할 수 있다.

최신병기 체크

데이터베이스로서의 가치도 매우 높은 「병기도감」 모드에서는 게임 중에 등장하는 약 200종류의 폴리곤 병기 데이터의 관람이 가능하다. 기본적인 해설이 되어 있으며 병기의 CG를 상하좌우로 돌려가며 줌업시킬 수도 있다.

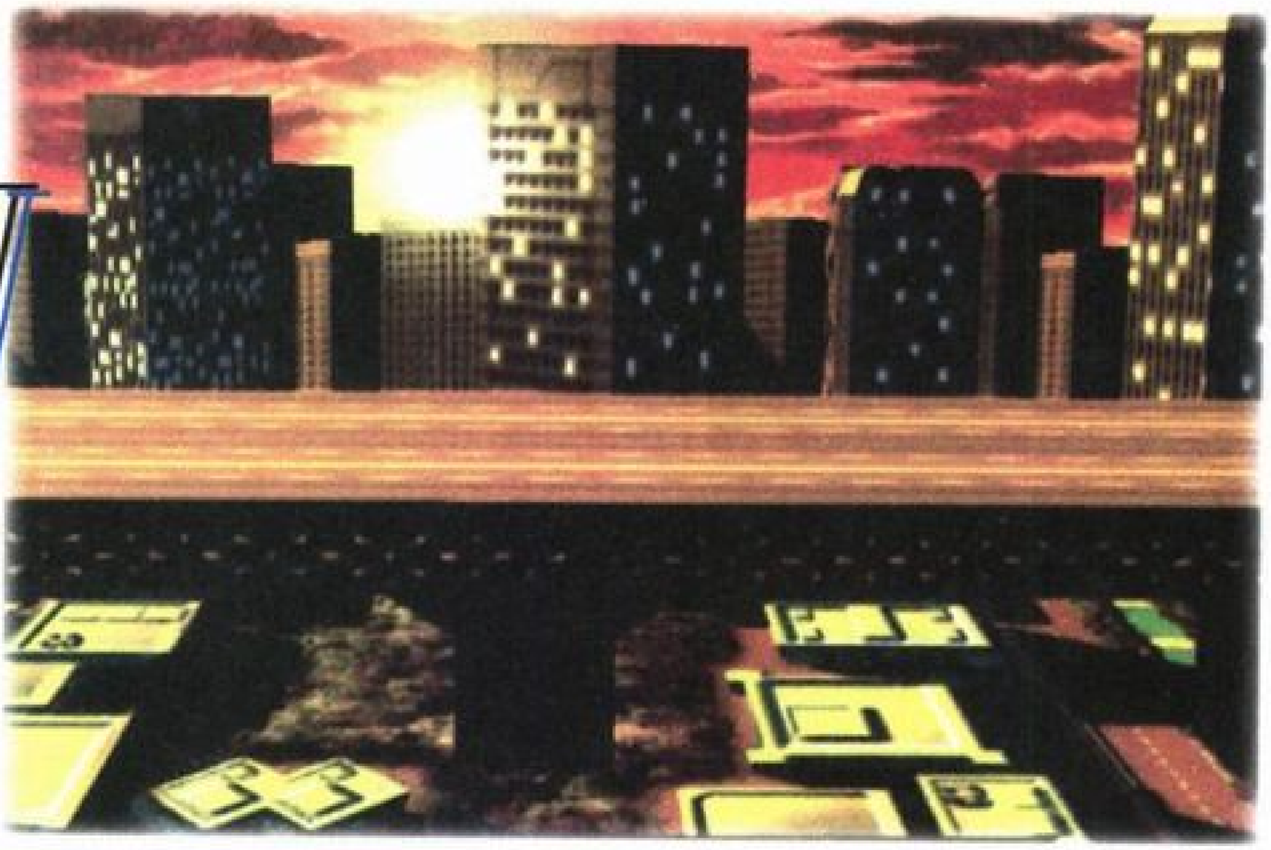


○레이더를 피하는 스텔스기도 등록



3D로 재탄생되는

선더포스 V



슈퍼 알라딘보이로 발매되었던 고전 슈팅 명작 「선더포스」의 최신작이 공개되었다. 전작과 달리 이번에는 폴리곤이 사용되었다는 점이 가장 큰 차이라고 할 수 있다. 그동안의 2D 성향을 과감히 버리고 이번에는 3D로 표현하고자하는 개발자들의 의지가 엿보인다.

SEGA SATURN
■제작사: 테크노소프트
■장르: 슈팅
■발매일: 97년 여름 예정
■발매가: 미정

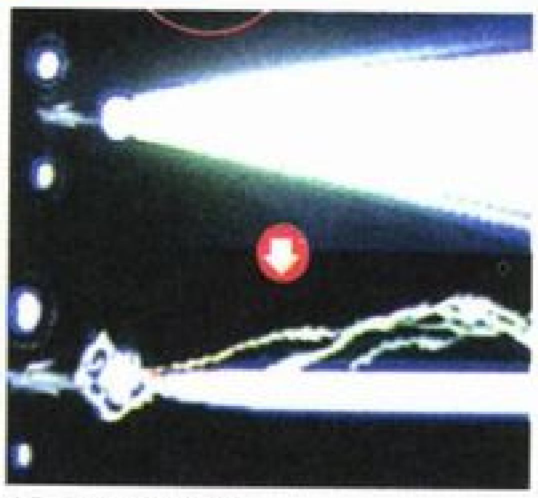
SAMSUNG/SEGA SATURN

신시스템 채용, 파워 업 탄생

선더포스4까지는 플레이어가 임의로 기체의 샷을 변경할 수 있는 「웨폰 셀렉트」시스템이 채용되었다. 하지만 이번에는 그 외에도 「오버 웨폰」, 「하이템포 보너스」 등의 신시스템이 추가되었으며 기존의 무기도 더욱 파워업되었다.

오버 웨폰 (OVER WEAPON)

오버 웨폰 시스템은 자신의 기체가 일시적으로 강력한 무기(오버 웨폰)를 발사할 수 있는 시스템이다. 오버 웨폰은 크로우라고 불리는 기체 주위를 빙빙 도는 무적의 옵션 아이템을 취하면 사용가능하게 된다. 다만 오버 웨폰을 사용하면 화면 왼쪽 아래에 표시되어 있



「트윈」 샷의 오버 웨폰

는 무지개색 게이지를 소비하게 된다. 따라서 무한정 계속 사용할 수는 없고 기본적으로 기체에 부착되어 있는 5종류의 무기마다 각기 다른 효과를 가진 오버 웨폰이 갖추어져 있다.

하이템포 보너스 (HITEMPO BONUS)

또다른 신시스템인 하이템포 보너스는 하이스코어 어택(고득점 획득)을 목표로 하는 사람들을 위한 시스템이라고 할 수 있다. 사전에 하이템포 보너스의 대상으로 설정된 적을 재빨리 공격하면 그에 따른 득점이 추가되는 것이다.



이 게이지를 소비하면 강력 무기가!



쓰러뜨릴 때까지의 시간에 따라 득점!

기존 무기도 변경

「V」에서는 4까지 나왔던 무기도 다시 등장한다. 하지만 그중에는 아래 사진과 같이 그래픽이 변경된 것도 많고 기체의 주위를 도는 크로우도 2개에서 3개로 변경되었다. 크로우를 하나 취할수록 무기의 레벨은 한단계 올라가며 무기의 파워도 강력해 진다.



레벨3 상태의 트윈



웨이브는 형태가 변했다

새로운 스테이지

이번에 공개된 스테이지는 「기지내부」와 「해상」 스테이지. 현재 약 20%의 완성도라고 하니 게임이 발매될 때는 상당히 다른 모습으로 등장하게 될 지도 모른다. 실제로 각 캐릭터도 텍스처 매핑이 완벽해 보이지 않는다. 다만 이번호에서는 공개된 사진을 토대로 그 분위기를 미리 감지해 보는 것으로 만족하자.

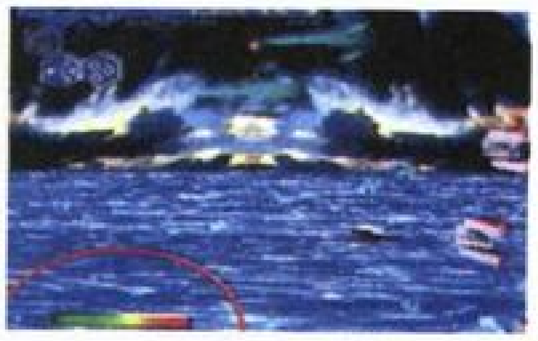
스테이지 -기지내부-

핑크색으로 표현된 핵스 상의 벽면을 배경으로 사용한 기지내부 스테이지.



스테이지 -해상-

앞의 스테이지가 핑크색인데 반해 이번에는 푸른색이 눈부신 해상 스테이지. 바다는 폴리곤으로 그려져 있으며 물속에서 보스 캐릭터가 출현한다.





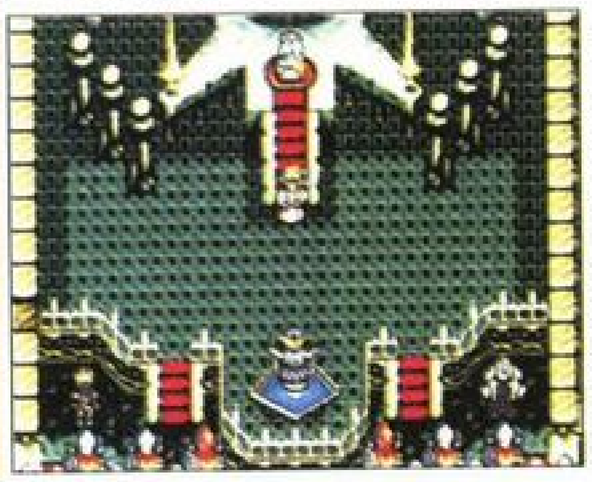
RPG



영웅지원

●마이크로캐빈 ●6,800엔
●97년 가을 예정

일본에서는 이미 PC용으로 발매되어 인기를 얻었던 게임으로 시나리오와 음향효과를 파워업하여 이식하였다. 영웅을 꿈꾸며 모험자 양성학교에 입학한 3인의 주인공을 조작하여 여러가지 사건 의뢰를 라이벌들과 경쟁하며 풀어나가며 최종적으로는 영웅을 목표로 하는 게임이다.



에이너스 판타지 스토리

●미디어 웍스 ●5,800엔
●97년 3월 28일

95년에 PC엔진으로 발매되었던 「성야이야기」가 새턴으로 리메이크. 하나로 4가지의 드라마를 즐길 수 있는 RPG다. 성장시스템은 레벨 등의 개념이 없고 다만 전투를 통해서 조금씩 상승되어 간다. 예를들어 마법을 키우고 싶으면 계속 마법을 써야 하는 것이다.

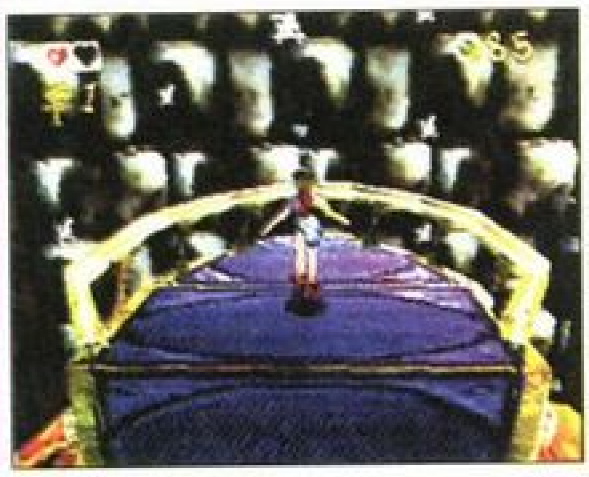
액션



더 크로우

●어클레임 저팬 ●5,800엔
●97년 4월 예정

영화 「더 크로우」를 기반으로 만들어진 격투성 액션게임. 싸움의 무대는 주막과 배, 묘지 등 영화로 상영되었던 장면을 충실하게 재현한 8 스테이지. 각 스테이지에 등장하는 갱들을 상대로 펀치나 킥, 던지기 등을 이용해서 무찔러 가면 된다.

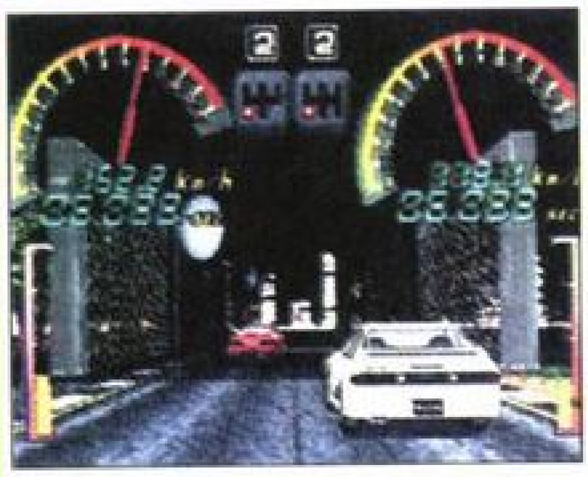


매직컬호퍼즈

●반다이 ●6,800엔
●97년 4월 4일

각 스테이지마다 두명의 캐릭터 중 하나를 선택해서 플레이할 수 있으며 캐릭터를 조작하여 골인하면 스테이지 클리어. 보스가 있는 스테이지에서는 보스를 쓰러뜨려야만 된다. 입체감 넘치는 액션 게임으로 습격해 오는 적은 점프로 밟아 버리거나, 몸을 이용한 「구루구루 어택」으로 해결할 수 있으며 이외에도 3종류의 마법 아이템이 있다.

레이싱



제로4 챔프 두지-J

●미디어 링 ●6,800엔
●97년 5월 예정

무대는 광대한 미국. 처음 방문하게 되는 곳은 샌프란시스코로 이곳에서 튜닝 기술을 가진 4명의 여자와 만나 그중 하나를 선택하고 때로는 애인으로 때로는 파트너로 머나먼 레이싱 여행을 함께 떠나게 된다. 특히 이번에도 팔씨름과 카지노 등 미니게임이 다수 수록되어 있다.



데카4구-터프 더 트럭-

●휴먼 ●5,800엔
●97년 4월 25일

4륜구동 자동차를 타고 험난한 코스를 질주하는 레이싱 게임. 기복이 심한 산길을 6대의 4륜구동이 달려 베스트 타임을 겨룬다. 안타깝게도 2인동시 플레이는 불가능하며 6종류의 차 중에서 하나를 골라 눈 덮인 산이나 계곡 사막 등 6종류의 코스를 달릴 수 있다.

격투액션



御意見無用

●미디어뮤즈 ●5,800엔
●97년 7월 19일

격투 액션으로 유명한 이케부쿠로 사라, 신주쿠 잭키 등 4인의 격투왕들이 기획, 감수, 제작하는 꿈의 격투액션. 일본의 인기 만화가가 캐릭터 디자인을 담당한 3D 격투액션으로 스탭들도 모두 격투액션에 능숙한 사람들이 모여 만든다고 한다.

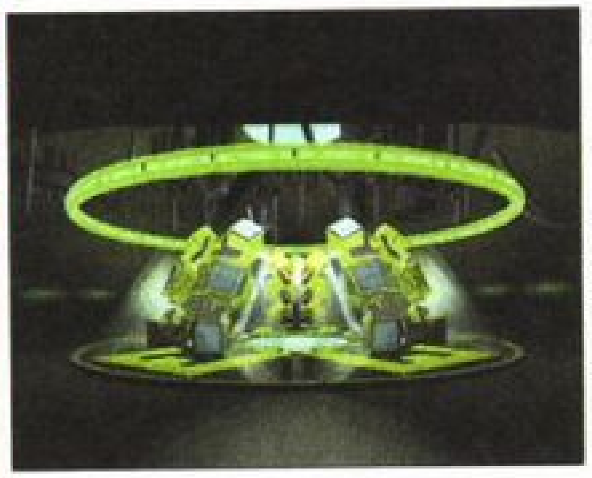


D-서드

●타카라 ●미정
●97년 봄 예정

이 게임에서는 3D공간을 최대한으로 이용한 이동동작이 매우 리얼하게 그려진다고 한다. 옆으로 이동하는 사이드 스텝과 원을 그리며 이동하는 스핀 턴, 화면 안으로 점프하는 사이드 점프 그리고 벽을 차거나 천정을 차고 공격하는 이동 방법 등이 매우 중요한 역할을 할 것이다.

어드벤처



바이러스

●허드슨 ●미정
●미정

근미래를 무대로 한 사이버 스페이스 어드벤처가 등장한다. 특히 이 게임의 화면은 CG로 그려진 입체적인 화면과 애니메이션으로 그려진 캐릭터를 융합시킨 하이블리드 비주얼로 되어 있다. 과연 인류를 기다리고 있는 것은 파멸인가 재생인가?



캉캉바니 엑스트라

●키드 ●미정
●97년 가을 예정

풀미에루로 유명한 「캉캉바니」 시리즈 중에서 사실 가장 인기가 있었던 초인기작 「엑스트라」. 기본 시스템은 맵 화면을 이동해가며 정보를 얻고 게임을 진행시키는 것은 「풀미에루2」와 같지만 시간의 개념이 없는 것이 특징으로 스토리는 여자아이마다 독립되어 존재한다.



문 크레이들

●빅터 인터랙티브 ●미정
●97년 6월 예정

95년에 3DO 타이틀로 발매되어 인기를 모았던 실사 어드벤처 게임의 이식판. 일본의 유명한 TV드라마 극작가가 원안을 작성했고 감수를 담당한 추리 서스펜스 게임이다. 무비카드의 사용으로 보다 수준높은 화질을 감상할 수 있다. 이 게임에서 플레이어의 역할은 탐정.



기동전함 나데시코

●세가 ●5,800엔
●97년 봄 예정

현재 일본에서 인기를 얻고 있는 TV 애니메이션 「기동전함 나데시코」를 소재로 한 어드벤처 게임으로 다수의 미소녀가 등장하는 어드벤처. 모두 개성이 넘치고 좋아하는 것도 다르다. 이 게임에서는 이 소녀들과의 자유로운 사랑싸움이 전개되며 어느 여자를 노릴까는 플레이어의 자유!

어드벤처



엘프를 지키는 사람들

●알트론 ●7,800엔
●97년 4월 예정

현재 일본에서 만화책과 TV만화로 인기를 얻고 있는 「엘프를 지키는 사람들」. TV 애니메이션 스토리를 기반으로 한 어드벤처 게임으로 커맨드 선택에 의해 스토리가 진행되어 진다. 선택에 따라서는 TV와는 다른 스토리 전개가 가능하며 특정 정보나 아이템을 입수하면 이벤트가 발생한다고 한다.

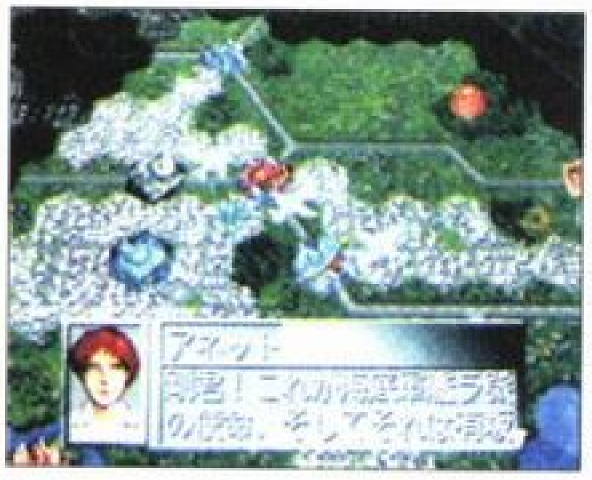
시뮬레이션



그랜드레드

●반프레스토 ●5,800엔
●97년 4월 하순

「그랜드레드」는 핵스로 나뉘어진 필드 위에서 유니트를 이동시켜 전투를 행하는 타입의 시뮬레이션 게임이다. 필드나 전투 신은 모두 폴리곤으로 그려져 있으며 우주공간에서의 부유감을 잘표현하고 있다. 플레이어는 지구대표 우주연방의 일원으로 우주의 평화를 지키는 것이 목적이다.



신해저군함 -강철의 고독

●아스키 ●6,800엔
●97년 4월 예정

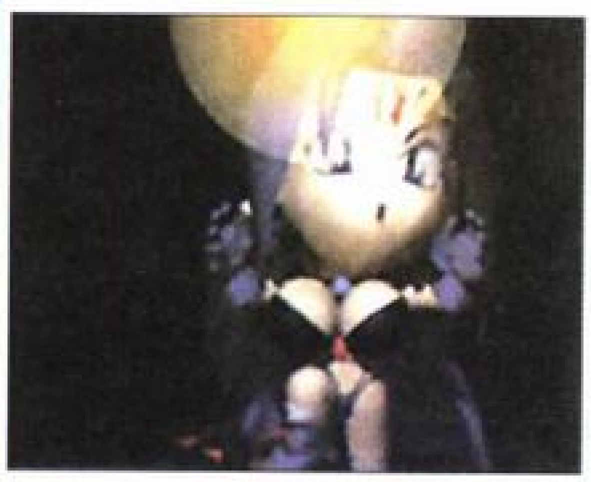
갑자기 시뮬레이션의 붐을 이루고 있는 새턴. 이번에는 근미래를 무대로 한 전략 시뮬레이션이다. 게임의 시스템은 핵스 맵과 턴제를 도입한 친숙한 스타일이다. 만능전함 「라호」를 비롯한 여러 병기를 조작하여 아틀란티스군을 제압하여 인류를 구하는 것이 목적이다.



은하 아가씨전설 유나3

●허드슨 ●미정
●97년 가을 예정

이번의 유나는 시뮬레이션과 어드벤처를 적절히 융합시킨 신장르를 표방하고 나섰다. 지금까지 시리즈에 공개되었던 유나의 동료들이 총출연할 예정이며 개발상황은 초기단계이긴 해도 순조롭게 진행된다고 한다. 현재 비주얼 작업에 들어갔다고 하니 다음달 정보면 게임 화면이 공개되지 않을까?



슬레이어즈

●각천서점 ●미정
●97년 봄 예정

현재 약 절반가량 제작되었다고 발표된 기대의 시뮬레이션 RPG. 하지만 아직 상세한 정보는 하나도 공개되지 않고 있다. 그래서 더욱 관심이 가는 지는 모르지만 현재 챔프 독자 중 대다수가 기대의 신작으로 꼽고 있는 작품. 3D로 표현된 캐릭터의 이미지 일러스트가 매우 귀엽다.



포토제닉

●선소프트 ●미정
●97년 여름 예정

프리랜서 카메라맨인 주인공과 3명의 소녀들과의 사랑이야기를 그린 포토제닉. 게임은 주인공이 편집장으로부터 소녀를 테마로 한 사진 콘테스트에 참여하라고 한 것에서 시작된다. 주인공은 콘테스트가 열리기까지 멋진 장면을 찍어야 한다.

시뮬레이션



프리토크 스튜디오

●미디어 엔터테인먼트 ●5,800엔
●97년 5월 9일

이 게임의 주인공은 라디오 방송국의 신인 아나운서. 어느날 주인공은 방송국의 프로듀서에게 불려가 새로운 프로그램의 DJ로 발탁된다. 기쁨과 불안이 교차. 이제부터 플레이어는 개성넘치는 게스트들과 멋진 이야기로 방송을 성공으로 이끄는 것이 목적이다.

슈팅



스카이 타겟

●세가 ●미정
●97년 4월 25일

대형 아케이드의 고전 명작. 아케이드에서는 12스테이지로 이루어져 있었으나 새턴용은 현재 6스테이지 정도가 공개되었다. 물론 이 게임의 최대 매력이라고 할 수 있는 미션 마지막의 거대한 보스도 등장하며 특정 장면에서는 분기도 이루어 진다.



어설트리그스

●소프트뱅크 ●5,800엔
●97년 봄 예정

3D공간에서 전차를 조작하여 적을 파괴하는 슈팅 게임. 각 스테이지에서는 잼이라는 아이템 있어 이것을 제한시간 내에 규정 개수를 모아야 스테이지 클리어된다. 필드 내에 배치되어 있는 크리스탈을 파괴하면 레이저나 미사일 등의 무기를 얻을 수 있다.

퍼즐

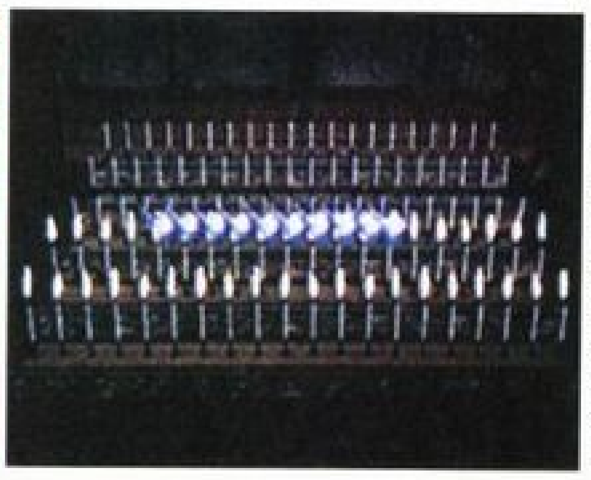


퍼즐버블3

● 타이토 ● 5,800엔
● 97년 3월 28일

아케이드용으로 나온지 얼마되지도 않은 퍼즐게임이 새턴으로 등장. 전작의 시스템을 기초로 사용 캐릭터나 신 시스템이 도입되어 여러부분에서 파워업되었다. 전작의 퍼즐모드와 대전모드 외에 콜렉션 모드와 챌린지 모드가 추가되었으며 캐릭터는 8명 중에서 선택할 수 있다.

사운드노벨



고전강령술 백이야기

●허드슨 ●미정
●미정

와프의 「리얼 사운드」와 춘 소프트의 「거리」 등 사운드 노벨의 기대작들이 쏟아지는 가운데 허드슨도 기대소프트를 발표하였다. 100개의 촛대에 하나씩 불을 밝히고, 괴담이 끝날 때면 꺼져가는 형식으로 100가지의 이야기를 즐길 수 있으며 대부분이 혼령이 나타난다는 강령술에 대한 이야기이다.

기타

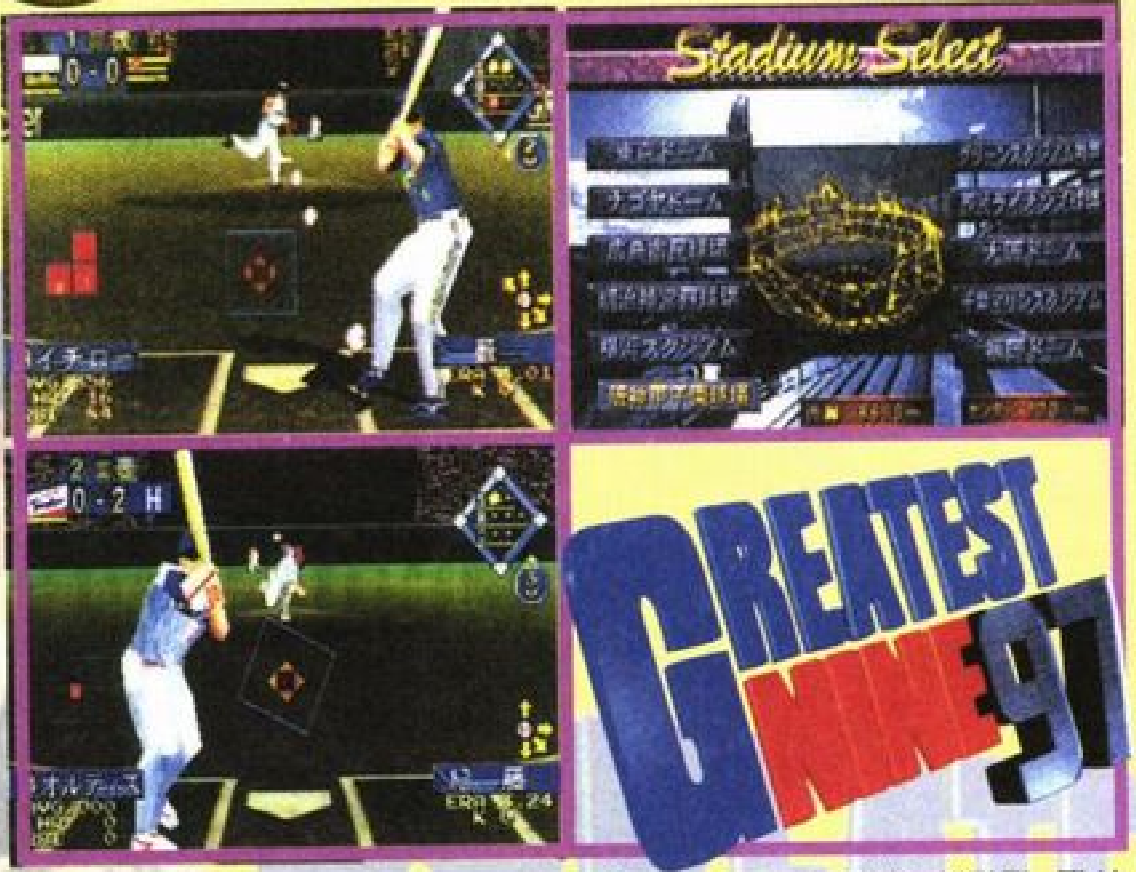


팔콤 클래식

●일본 빅터/팔콤 ●5,800엔
●97년 11월 예정

일본 빅터가 PC용으로 수많은 명작을 발매하였던 팔콤과 제휴하여 「팔콤 클래식」을 발매한다. 이 CD에는 「드래곤 슬레이어」, 「제나두」, 「이스」 등 3가지가 한꺼번에 들어갈 예정이며 일러스트 등의 설정자료가 포함된 초회 한정판이 별도로 판매될 예정이다.

코나미 실황 야구 보다 재밌고 게임 구성 돋보였다!



그레이티스트 나인 시리즈는 스포츠 게임의 명문 메이커 세가가 자사 게임기 새턴의 간판 야구 게임으로 내놓은 야구 게임이다. 이미 가정용 명작 스포츠 게임으로 자리잡은 빅토리골 시리즈와 함께 새턴의 스포츠를 짊어지고 있는 비중이 큰 소프트임에 틀림없다

가장 사실적인 야구게임

그레이티스트 시리즈의 가치는 아무래도 사실적인 야구 게임이라는 데서 찾을 수 있을 것 같다. 라이벌인 코나미의 실황 프로야구, 남코의 야구 게임들, 닌텐도 64의 초공간 프로야구 킹 등 여타 게임도 나름대로의 재미를 추구하고는 있지만 사실성을 추구하지는 않는다. 아무리 실제 선수 데이터를 사용하였다 하더라도, SD캐릭터가 나온다면 어떤 의미에서는 가치가 떨어진다고 볼 수도 있다. 이런 점에서 새턴의 그레이티스트 나인 시리즈의 사실성은 플레이어에게 큰 장점으로 어필할 수 있다.

그러나 같은 세가의 축구 게임인 빅토리골 보다 항상 좋지 못한 평가를 받아 왔고, 코나미의 실황 프로야구 등보다 인지도가 낮았던 그레이티스트 나인. 이번 작품에는 그동안 배경에서만 쓰였던 폴리곤을 모든 선수에게 사용한다는 소식과 록온 시스템을 사용한다는 것으로 유저에게 기대를 안겨 주었다. (록온 시스템이란 타자가 공이 올 코스를 미리 예측하는 것이다. 4분할된 볼 코스 중 한 곳을 정확히 예상하면 그 후에는 공의 코스는 신경쓰지 않아도 된다. 단 타이밍만 맞춘다면. 그리고 평소보다 강타가 된다는 것은 말할 필요도 없다. 록온 시스템은 실제 타자로서의 느낌에 접근한 시스템이라 할 수 있을 것이다.) 그리고 빅토리 골 97이 전작 96과 거의 같은 내용만을 보여주어 큰 실망감을 안겨준데에 힘입어 그레이티스트 97은 스포츠 게임광들의 기대를 받기도 하였다. 과연 그 기대는 실현된 것인지 지금부터 알아보도록 하자.

그레이티스트 나인' 97

폴리곤과 움직임의 문제점

우선 모든 선수들의 폴리곤화에 대한 느낌은 꼭 좋지만은 않다이다. 일장일단이 있다고 해야 하겠다. 전작을 하던 유저라면 선수들이 폴리곤이 아니란 것에 약간 답답함을 느꼈을지도 모르겠다. 구장을 폴리곤으로 써서 지겹게도 화면 회전은 시키지만 선수는 사라졌다 나왔다 하는 모순. 그러나 이번작은 선수들도 모두 폴리곤화 되었다.

역시 폴리곤을 이용해서 여러 가지 시점이나 연출을 보여주고 있다. 특히 1루에 송구할 때 1루 바깥쪽에서 바로 지켜보는 시점은 긴장감을 더해 준다. 그리고 선수들의 동작이 부드러워지고 세밀해졌다. 전작의 경우 타자의 동작이 좀 어색한 느낌이 있었지만 이제는 타자의 동작이 지나치게 (?)리얼해져서 마음에 든다. 이치로 같은 유명 선수는 개성적인 타격 폼을 보여준다. 그러나 새로운 단점이 발생했다는 생각이 든다. 전작에도 쓸데없이 구장을 빙빙 돌리는 등 쓸데없는 폴리곤 연출에 불만을 품은 유저가 있을 것이다. 그것이 선수들에게까지 폴리곤을 사용함으로 인해 증가하였다. 물론 연출을 OFF 한다면 문제 될 것은 없겠지만 원래 오래 걸리는 것이 야구. 패넌트레이스까지 진행해야 할 게임치고 불편함이 될 수도 있다. 또 하나의 문제점은 선수들의 동작이 굼떠졌다는 것인데 타자같은 경우 부드럽긴 하지만 움직임이 너무 느리다는 문제점이 보인다. 수비의 경우 그 문제점은 더욱 크다. 동작이 느려진 만큼 공을 잡기가 더욱 힘들어 졌다. 펜스 근처까지 가는 장타에 에러를 냈다면 십중팔구 3루타 아니면 런닝홈런이다. 슬라이딩을 했더라도 마음이 급하면 빨리 일어나야 하는 것이 정상인데도, 전혀 서두르는 것처럼 보이지 않는다. 폴리곤과는 상관이 없지만 수비시 조작 선수 선정에 문제가 보인다. 전작은 수비시 시점전환이 없었지만 이번 작에는 있다. 수비 대처에도 어려울 뿐만 아니라, 공이 외야선만 바로 넘어가면 유격수를 쓰지 못한다. 외야수가 달려나와야 한다. 유격수 플라이가 2루타로 바뀌는 기분이 어떨지는 직접 경험해 보면 알 것이다. 96과 97을 번갈아 플레이해 본 결과, 스피디한 진행, 수비의 편리성 등 오히려 96이 나은 점도 약간 보였다.

폴리곤이라는 것이 장단점이 있는 것인 만큼 단점을 쓰는 것이 왠지 부담이 될 수도 있는 것 같다. 그러나 동작을 정말 사실적으로 표현한 것, 시점이 다양한 것이 장점인 것은 구태여 언급하지 않아도 당연히 장점으로 부각되리라 믿고 자세히 언급하지 않았다. 그리고 또 한가지 전작에 매니어들로부터 비난이 많았던 덕아웃 문제는 해결되었다. 물론 야구장의 화면이 전체적으로 보여진 것은 아니지만 화면을 아무리 살펴 보아도 야구장에 당연히 있어야 할 덕아웃이 보이지 않았다. 이번에는 덕아웃이 표현되었고 그외 부분에서도 보다 사실적인 모습을 보여주려고 애쓴 노력이 엿보이며 구장도 11개로 늘어났다.

이번 작품의 가장 큰 특징은 록온

그레이티스트 97의 최대 특징은 역시 록온 시스템에 있다. 전작들은 감으로만 배팅을 했지만 97은 실제 코스를 맞춰 가며 배팅을 하게 된다. 즉 코나미의 실황 프로야구 + 알파라고 생각하면 될 듯하다. 야구 게임 시스템이 점차 발전해 가는 것에 팬으로써 기쁜 마음이다. 록온이라는 것은 A, B, X, Y 버튼으로 4분된 코스 중 하나를 미리 예측하는 것이다. 예측이 맞다면 가운데로 커서가 집중되며, 타이밍만 맞추면 홈런도 무난하다. 흔히 말하는 '저 코스는 타자가 노렸어요' 바로 그것이다. 록온에 실패한다면 공을 방향키로 따라가면서 쳐야 한다. 코나미의 실황 시리즈와 흡사하다고 할 수 있다. 그러나 록온에 성공하기는 역시 힘든 편이다.

이번에는 우리의 관심사인 선동렬에 대해 알아보자. 전작에 등장한 선동렬은 실망만을 안겨 줄 정도로 허약했다. 스테미너가 극도로 약하여 오래 쓸 수도 없었고. 이번작은 선동렬이 확실히 나아지긴 했다. 그러나 작년의 5승 1패에 방어율 5.50, 3세이브라는 꼬리표를 그대로 달고 나오는 선동렬. 많이 나아지긴 했지만, 솔직히 에이스급 투수라는 느낌은 받지 못했다. 게다가 이치로가 나올 때는 관중의 환호성이 쏟아지는데 선동렬이 나올 때는 조용하니 왠지 마음이 좋지 않다. 아무래도 올해 선동렬의 성적 여하에 따라 그 결과가 그레이티스트 98에 반영되지 않을까 하는 생각이 들었다.

이번 작을 하면서 후속편 생각을 안할 수 없다. 물론 내년에 후속편이 나오는 것은 당연하리라 본다. 관심이 가는 것은 내년 이맘때는 새턴이 업그레이드 되있지 않을까 하는 것이다. 새턴의 업그레이드 얘기를 하는 까닭은 빅토리골 97의 영향 때문이다. 빅토리골 97의 경우 96과 완전히 같은 데이터를 사용하였다는 것은 새턴 성능을 96에서 전부 사용한 것이 아닐까 하는 생각이다. 이번 그레이티스트 97을 보아도 상당히 폴리곤을 사용한 듯 한데 업그레이드가 없다면 얼마나 진보할 수 있을지 의문이 간다. 과연 그레이티스트 98은 진보없는 게임이 될지, 아니면 업그레이드 된 새턴으로 나올지 사뭇 관심이 간다. 그리고 새턴의 스포츠 게임은 너무나도 소수 정예로 가는 느낌이 크다. 그레이티스트 외에도 다른 야구 게임이 나오기를 기대하면서 이만 글을 마칠까 한다. 플레이를 많이 해보지 못한 관계로 미숙한 평이었지만 독자들에게 도움이 되기를 바란다.

Cheat Codes For Ss User!

실황 떠벌이 파로디우스 -포에버 위드 미-

•전 비법 커맨드 대공개

아래 비법 표의 커맨드를 입력하면 여러가지 효과를 얻을 수 있다. ①로 구분된 비법은 노멀 게임의 메뉴 화면에서 입력하는 비법이고 ②로 구분된 비법은 노멀 게임의 「옵션1」 화면에서 입력한다. 그러면 「옵션2」에 항목이 추가되어 온(ON), 오프(OFF)가 가능하다 ③은 노멀 게임의 포즈 중에 입력하며 ④는 2스테이지에서 포즈를 걸어 입력한다.

	커맨드	효과
①	좌,좌,우,우,상,하,상,하,좌,좌,우,우,상,하,상,하,L,Z,X,R,C,A	2P 동시 플레이에서 같은 캐릭터 선택 가능
	좌,우,좌,우,A,C,상,상,하,하,L,Z,X,R,C,A,좌,우	숨겨진 캐릭터 선택 가능
②	A,A,B,C,C,B,X,Z,상,하,상,하	스테이지 셀렉트 가능
	하,하,하,하,상,상,상,상,우,우,우,하,상,좌,좌,좌,A,C	주회수 셀렉트 가능
	R,R,X,X,L,Z,L,Z,A,B,C,좌,우 L,Z,X,R,C,A,좌,우	프리 플레이 가능
	B,B,B,B,A,B,C,B,B,B,B,C,B,A,X,Z,A,B,C를 2회 반복	무적 모드
③	하,하,하,B,C,B,C,Y,A,Y,A,상,상,상,좌,우,좌,우,좌,우	크레디트를 9로 증가(1회한)
	상,하,좌,우,A,A,좌,우,A,C,상,하	남은 수를 9로 증가(1회한)
	C,A,C,A,C,Z,X,Z,X,Z,Y,B,Y,	플레이 중 무적이 된다 B, Y를 2회 반복
	Y,Y,B,B,A,C,A,C,Y,B,X,Z	1회 한하여 파워 업할 수 있다
	상,상,하,하,좌,우,좌,우,B,C	자폭한다
④	X,X,B,B,Z,Y,Z,Y,좌,하,우	BMG가 노래가 된다
⑤	하,하,상,상,우,좌,우,좌,C,A,A,C	레벨 8을 플레이할 수 있다

뿌요뿌요 선

•숨겨진 캐릭터 사용


아루루에게 커서를 맞추고 스타트 버튼 2초 이상

2인용 뿌요뿌요(ふたりでぷよぷよ)의 캐릭터 선택화면에서 시험해 볼 수 있는 숨겨진 캐릭터 사용법. 방법은 아루루(アルル)와 세조((シェゾ), 코끼리 대마왕(ぞう大魔王)에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 2초이상 계속 누르는 것이다. 아루루는 카방클을, 세조의 경우는 사탄을 사용할 수 있으며 코끼리 대마왕은 화면의 모든 캐릭터가 코끼리 대마왕으로 변한다.


세조에게 커서를 맞추고 스타트 버튼 2조 이상


코끼리 대마왕에게 커서를 맞추고 스타트 버튼 2조 이상

SS 액션리플레이 코드

록맨8

마스터코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
무적	1602FFCE 0048
탄수 무제한	1602DAA4 0063
캐릭터 무제한	1602DA50 0900

기동전사 건담 외전Ⅲ

마스터코드	F6000914 C305
	B6002800 0000
적 일격 즉사	1602676C 9602
	160267B6 9602
	160267E0 9602
특수무기가	1602672A 0009
줄지 않는다	1602675C 0009
연사 가능(스테이지1)	160A2E94 0000
연사 가능(스테이지2)	160A49A4 0000
연사 가능(스테이지3)	1609AAA4 0000
연사 가능(스테이지4)	160AA8E4 0000
연사 가능(스테이지5)	16094784 0000
연사 가능(스테이지6)	16093C94 0000

기동전사 건담 외전 Ⅲ

•건담의 보너스 배틀

건담 외전 시리즈 3탄을 가지고 있는 유저에게 빅뉴스. 외전1과 외전2의 데이터가 본체에 남아 있는 상태에서 외전3를 클리어하면 새로운 모드가 추가되는 것이다. 이 새로운 모드는 초대 건담과 싸울 수 있는 시뮬레이터 모드로 건담의 올드 팬들에게는 매우 반가운 보너스가 될 것이다. 물론 전작이 없거나 데이터가 남아 있지 않는 상태에서도 이 모드를 즐길 수 있지만 조건이 매우 어렵다. 그 조건은 외전3의 전 스테이지를 평가 「A」로 클리어 하는 것이다.



전 스테이지를 평가 「A」로 클리어

룸 메이트

•샤워 신을 본다

료코의 샤워 신을 숨어볼 수 있는 이벤트가 발견되었다. 이벤트는 총 3회가 있으며 일정 회수 이상 소프트를 기동시키면 이벤트가 발생할 수 있는 상태가 되는 것이다. 회수는 첫번째 50회 이상에서 두번째 100회 이상에서 세번째 150회 이상에서 볼 수 있는 것이다. 이 회수를 만족시킬 때 내장시계가 22시~23시 사이에 욕실로 가보면 이 숨겨진 이벤트가 발생하게 된다. 룸 메이트는 내장 시계를 이용한 리얼타임으로 이런 식의 이벤트는 몇개 더 있을 듯하다.


소프트 기동회수를 맞추어

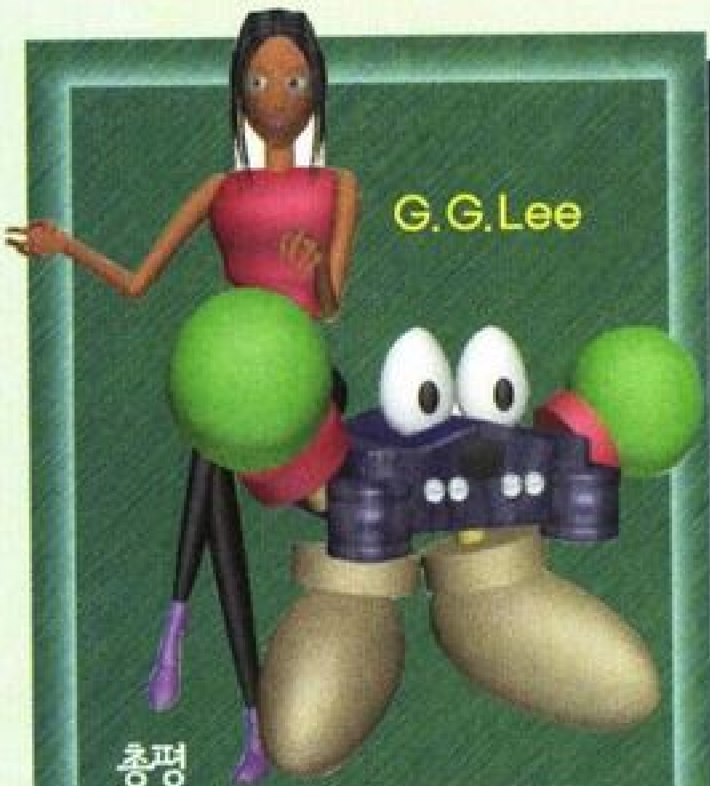
모 집 중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.
채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보 낼 곳

서울시 용산구 청파동 3가
29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 SS비법 담당자앞



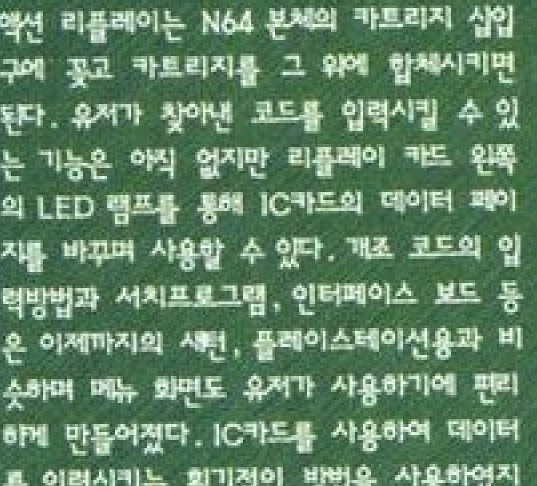
총평

N64의 가격이 하락되면서 닌텐도사의 여러 가지 문제가 해결되는 듯 싶다. 국내에서는 현대전자가 N64를 정식으로 들여오겠다고 하니 모두 가격인하의 요인이 크고 유저들에게도 부담이 조금은 덜어질 것으로 예상된다. N64가 갖고 있는 잠재력은 아직은 확연히 들어나고 있진 않지만 조금씩 서서히 그 영향력을 행사하고 있다. 국내 N64발매를 기대해 보자.

게임 비하인드 스토리

N64용 액션 리플레이 등장

PS,SS의 액션 리플레이에 이어 N64용으로도 액션리플레이가 등장했다. 국내에서는 아직 찾아볼 수 없지만 해외에서는 이미 제작되어 있는 상태이다. N64용 액션 리플레이는 특이하게 IC 카드 대응인데 아직 플레이할 수 있는 게임은 적지만 IC카드를 사용해서 최신 게임이 등장해도 대응시킬 수 있다. 액션 리플레이는 N64 본체의 카트리지 삽입구에 꽂고 카트리지를 그 위에 합체시키면 된다. 유저가 찾아낸 코드를 입력시킬 수 있는 기능은 아직 없지만 리플레이 카드 왼쪽의 LED 램프를 통해 IC카드의 데이터 페이지를 바꾸며 사용할 수 있다. 개조 코드의 입력방법과 서치프로그램, 인터페이스 보드 등은 이제까지의 새턴, 플레이스테이션용과 비슷하며 메뉴 화면도 유저가 사용하기에 편리하게 만들어졌다. IC카드를 사용하여 데이터를 입력시키는 획기적인 방법을 사용하였지만 유저가 코드를 입력할 수 있는 기능의 추가를 기대해 본다.



닌텐도 대반격 시나리오

가격인하로 2강의 시대 접어든 N64

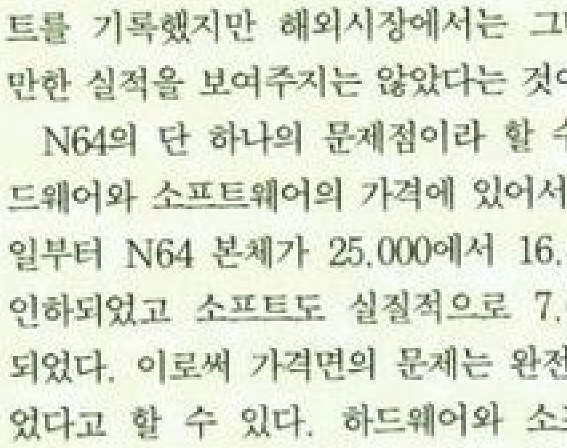
『파이널 판타지』와 『드래곤 퀘스트』 2대 RPG가 PS로 진격한 사실만으로 SCE가 완승했다고 단정하는 것은 너무 섯부른 판단이 아닐 수 없다. 현재 닌텐도의 퇴조가 매스컴으로 인해 크게 불거져 나오고 있지만 이것은 일시적인 영향일 뿐 장기적으로 계속될 현상은 아니다. 물론 챔프 진난호에서도 언급했지만 이유는 다음 3가지로 간단히 요약할 수 있다.

첫번째는 일본 누계 출하대수를 보면 96년말 시점에서 PS가 500만대, SS 404만대, N64가 185만대였다. 이것은 하드웨어 출시 후 6개월 동안을 기준으로 볼 때 PS는 N64 페이스에 반이 조금 넘는 100만에 지나지 않았다는 사실이다. 물론 미국 시장의 높은 점유율도 간과할 수는 없다.

두번째로 닌텐도의 강점은 세계 최대의 소프트 메이커이기도 하다는 점으로 닌텐도 자사가 마리오 시리즈라는 드래퀘에 필적할 만한 자산을 축적하고 있다는 것이다.

마지막으로 RPG는 일본 현지에서는 대 히트를 기록했지만 해외시장에서는 그다지 놀랄 만한 실적을 보여주지는 않았다는 것이다.

N64의 단 하나의 문제점이라 할 수 있는 하드웨어와 소프트웨어의 가격에 있어서도 3월 14일부터 N64 본체가 25,000에서 16,800엔으로 인하되었고 소프트도 실질적으로 7,000엔대가 되었다. 이로써 가격면의 문제는 완전히 해결되었다고 할 수 있다. 하드웨어와 소프트웨어를 세트로 봐도 PS와 N64는 거의 가격차이가 없다. **(예) N64+스타폭스64 = 25,500엔, PS +파이널 판타지VII = 26,600엔)**



PS나 SS의 가장 큰 메리트라 할 수 있는 '저렴하다'라는 이미



지는 이제 전혀 피부로 와 닿지 않는다. 항간에 많은 이들이 궁금해 하는 N64 하드웨어의 채산에 관해서도 이제는 흑자 페이스로 접어들었다고 밝히고 있다. N64는 미국에서 작년 9월말에서 12월말까지 3개월동안 214만대라는 엄청난 판매고를 보여주었으며 앞에서도 잠깐 언급했듯이 일본 내에서도 발매 후 반년만에 185만대라는 실로 놀라운 출하 대수를 기록하고 있으며, 이러한 양산 효과에 힘입어 하드웨어를 타산에 맞게 가격 인하할 수 있었던 것이다. 5월부터는 월 생산 100만대 체제로 돌입할 것이며 점차 양산 효과의 성과는 거시적으로 표면화될 것이라고 관계자들은 말한다.

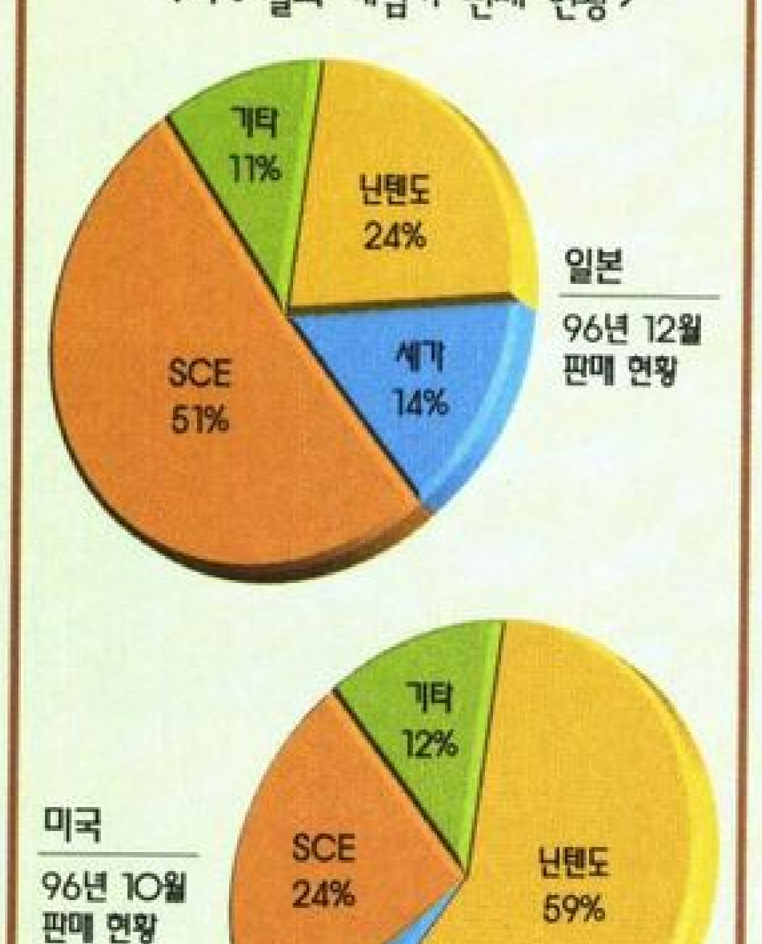
닌텐도는 현재 N64 본체만으로도 충분히 타산이 맞는 장사인 셈이다. 또한 소프트웨어에 사용될 마스크 롬의 가격이 인하되어 소프트웨어 역시 서서히 가격면에서 안정권에 들어서고 있다. 동시에 소프트웨어의 질도 닌텐도가 구축한 독자 평가 시스템(슈퍼 마리오 클럽:사내 70명으로 구성된 소프트 품질 평가팀. 닌텐도의 소프트웨어를 제작하기 위해서는 여기에서 높은 평가를 얻어야만 한다)을 강화해 오면서 더욱 만전을 기하고 있다.

N64에 대항한 PS의 가격 반격 가능성은?

현재, 일본 시장 점유율의 1위를 달리고 있는 것은 물론 PS지만 여기에는 어느정도의 문제점은 안고 있다. 그 중에서도 특히 620개사

넘는 서드파티의 품질 관리를 들 수 있다. 파이널 판타지VII과 같이 200만대 이상의 판매를 기록하는 타이틀도 있는가하면 어떤 타이틀은 생산 대수가 국내 불법 소프트 판매수량에도 못 미치는 것도 허다하다. 당연 천단위를 맴도는 소프트는 양질의 품질이라 평가받기는 힘들다. 이같이 조잡한 제작이 앞으로도 계속되면 소프트 메이커의 이윤은 생각할 수 없다. 미국의 게임 시장을 붕괴시킨 '아타리 쇼크(순식간에 30억 달러까지 성장한 미국의 가정용 게임기 시장이 83년을 경계로 돌연 축소되어 버린 현상. 일반적으로는 저품질 소프트웨어의 난무로 하드웨어가 붕괴된 것을 의미함)'가 PS 시장에서 일어날 수 있는 가능성이 가장 높은 것이다. 앞으로 SCE가 소프트웨어의 품질 관리를 어떻게 해 나갈 것인지, 이같은 염려가 단지 기우에 지나지 않는다고는 장담할 수는 없다. 물론 SCE가 게임 업계에 반영한 공적이 큰 것도 사실이다.

특히 닌텐도 독점하에서 활개를 펴지 못했던 재능있는 크리에이터의 발굴에 성공한 점은 높이 평가할 만하다. 하지만 SCE는 자사 개발능력이 충분하지 못한 만큼 서드파티에 크게 의존해야 하는 위탁 생산량에 대한 위험 부담이 있을 수 있다. 어쩌면 SCE가 서드파티들에 대한 대우나 개발 조건에 있어 세가나 닌텐도에 비해 파격적이라 할 수 있는 것도 자사 개발능력에 한계를 실감한다는 것으로 바꿔 생각해 볼 수 있는 것이다. 이런 점에서 볼 때 세가나 닌텐도는 소프트 메이커로서도 상당한 역량을 갖추고 있다. PS 하드의 기능은 이미 오픈된 상태라고 할 수 있다. 때문에 서드 파티쪽에서 보면 개발이 편이한 이점이 있을 것이다. 유통도 CD롬의 장점을 활용해 소매점에 직판하는 체제를 확립한 것도 SCE가 최초였다. 물론 문제점도 많았지만 소프트웨어의 가격을 안정시키는 원동력이 되었던 것도 사실이다. 현재 N64 가격 인하 이후 업계에서 가장 궁금점으로 대두되는 것은 역시 일본내 PS 가격 인하의 가능성 여부일 것이다. 어림 계산으로도 PS 가격이 12800엔이라고 해도 충분히 타산성은 있는 것이다.



세가와 반다이의 합병으로 SS 구원의 카드 가능성

사실상 이 문제에 대해서는 그다지 큰 이슈거리는 되지 못한다. 현재 2개사 모두 핵이 되는 업무가 부진해 앞으로의 실적도 그다지 믿음이 가지 않기 때문이다. 구체적으로 반다이는 이번 세가와의 합병으로 최초로 적자 결산이 우려되고 있으며 세가도 미국 자회사의 손실로 크게 이윤이 감소될 것이라고 전망하는 사람들이 많다. 세가의 경우 아케이드 사업에서 축적된 자사 개발 능력은 높이 평가할 만하다. SS에서 히트하는 소프트웨어는 아케이드로부터의 이식이 많으며 게임 매니어 성향이 강한 소프트가 주류를 이룬다. 하지만 이것은 이점이 될 수 있는 동시에 약점이 될 수도 있는 것이다. 유저층의 확대를 꾀하려는 시도가 무시되면 앞으로도 심각한 상황이 계속될 것은 불보듯 훤한 일이다. 또한 이번 세가 반다이의 사장이 버철 파이터를 PS나 N64로 이식하고 싶다는 발언을 했다는 것은 참으로 충격적인 일이 아닐 수 없다. 물론 세가 사장이 맞서긴 했지만 사내 컨셉트가 이같이 충돌을 보인다면 이 또한 큰 문제가 아닐 수 없다.

굳이 양사의 플러스 요소를 찾아낸다면 반다이의 자산이 되고 있는 캐릭터를 이용한 소프트웨어를 계속 출시하면 유저층이 확대될 가능성이 있다는 것이다. 어쨌든 양사의 합병 효과가 표면으로 드러나는 데는 시간이 걸릴 것으로 보인다.

SFC의 명성 이을 최후의 주자는?

N64의 대폭적인 가격 인하에 대해 많은 사람들은 드래곤 퀘스트 시리즈의 이적과 세가와 반다이의 합병이 가장 큰 원인 제공을 하지 않았나 하는 추측을 한다.

우선 3DO 리얼로 고배를 마신 파나소닉 원더의 M2가 4월에는 무엇인가 심상치 않은 움직임을 보일 것이라는 소문이 업계를 돌고 있다. 또한 PC 시장은 일본 BP 출판에서도 언급한 바 있지만 윈도우 95의 보급과 MMX(멀티 미디어 익스텐션(extension/확장)의 약자. 기존의 PC는 그래픽 액셀레이터 등을 설치하지 않으면 가정용 게임기와 같은 영상을 실현할 수 없었지만 MMX 내장 CPU를 탑재한 PC라면 손쉽게 하이 퀄리티의 음향과 영상을 즐길 수 있다)로 인해 PC의 성능은 가정용 게임기에 필적할 만한 것이 될 것이라는 의견이 지배적이다. 미국에서는 이미 PC 보급율이 40%를 넘어 가정용 게임기를 위협하는 상태에까지 이르렀다. 21세기 초에는 일본 내에서도 가정용 게임기를 능가하는 위력을 갖게 될 지도 모르는 일이다. 이러한 예상을 뒷받침해 주는 것으로는 6월에 개최될 E3 애틀란타의 최대 부스가 인텔과 마이크로 소프트사라는 사실이다. 이것은 곧 PC업계 쌍두마차인 이들이 게임업계 진출을 예고하는 확실한 폭탄 선언이 아닐 수 없다.



일본에 있어 가장 든든한 가정용 게임기 시장이 한동안은 SCE와 닌텐도 2강 시대로 이어질 것은 틀림없다. 다만 세가의 회장이며 CSK의 회장이기도 한 오오아마씨가 소니와 결탁해 디펙트 스텐다드(결점을 보안한 정평있는)한 하드웨어를 만들어 보는 것도 의미있을 것이라고 발언한 바 있기 때문에 이렇게 되면 또한번의 크나큰 폭풍우가 불어닥칠 지 모르는 일이다. 이것에 관해서 가능성이 제로라고는 단정지을 수 없다. M2와 콤비를 이뤄 2강 시대를 다시 뒤엎을 지도 모르는 일이다.

앞으로 개발이 늦어졌던 N64 소프트가 대거 발매되어 가격 인하와 맞물린다면 상당한 위력을 발휘해 닌텐도가 압도적인 강세를 보여주어 PS에 조금도 뒤처지지 않는 당당한 2강시대의 대주자로서 군림할 것은 의심할 여지가 없는 것이다. 또 그만한 잠재력이 닌텐도에게는 아직 남아 있다.

N64 국내 발매 타이틀 총집합

슈퍼마리오 64! 파일럿 윙스 64! 웨이브 레이스 64!

드디어 현대에서 닌텐도64를 수입함과 동시에 N64 소프트 3개 발매된다. 마리오 카드 64 발매 이전의 게임들이 전부 국내에 정식으로 발매되며 모두 기라성 같은 게임으로 유저들에게 많은 인기가 있을 것임에는 틀림없다. 각 소프트의 장르를 살펴보면 중복되는 장르도 없고 평범한 장르이기보다는 유저들에게 뭔가를 충족시켜줄 수 있는 게임이다. 한편, 마리오카트 64는 보류 중인 것으로 알려졌다.



슈퍼마리오 64

3D액션의 진수를 느껴보자

- ■제작사: 닌텐도/현대
- ■장르: 3D액션
- ■발매일: 4월말 예정
- ■발매가: 미정

N64게임에서는 아날로그 스틱으로 N64 소프트 게임들이 풀가동된다. 그중에 처음으로 발매될 슈퍼마리오 64는 기존 마리오 시리즈의 고정관념을 깨뜨리고 N64만의 새로운 시대를 열었다해도 과언이 아닐 것이다. 360도 자유자재로 움직이는 마리오의 모션에서 게임의 묘미을 느낄 수 있고 차세대 게임기들의 그래픽 수준보다 훨씬 상회한다는 평가까지 받은 것이 슈퍼마리오64이다.

슈퍼마리오64를 더욱 재미있게

① 급경사도 가뿐하게

올라가지 못하는 급경사에서 가끔 짜증나는 경우가 있는데 이것을 해소할 수 있는 비법이 발견됐다. 방법은 우선 3D스틱을 경사 위로 향하게 하고 A버튼을 누르면서 B버튼을 연타하면 아무리 급경사도 OK!

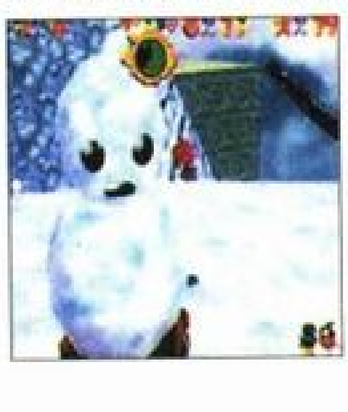


② 요시의 등장

파워스타 120개를 모은 후 성밖에 있는 연못 근처의 구멍에 가보면 평소에 있던 철조망이 사라져 있다. 이곳에 들어가서 대포로 성의 지붕으로 올라가 뒷쪽으로 가보면 요시가 있다. 요시와 대화를 하면 남은 마리오의 수를 100명으로 늘려주고 3단 점프시에 무적이 되게 해준다.

③ 모자를 들고 움직인다

스노우맨 랜드에서 큰 눈사람의 바람을 맞고 모자를 떨어뜨린다. 그리고 모자가 없는 상태로 워프존을 사용하여 다시 모자를 떨어뜨린 곳으로 가서 모자를 다시 주으면 이상하게도 모자가 하나 더 떨어져 있다. 이것을 또 주으면 모자를 쓰지 않고 손에 들고 다니게 된다. 이때는 적에게 받는 데미지가 모자를 쓰지 않을 경우와 같게 된다.



④ 물의 힘으로 회복

적으로부터 데미지를 입거나 높은 곳에서 떨어져 착지에 실패할 경우 체력이 줄어드는데 이 때 쉽게 체력을 회복하는 방법이 있다. 우선 물 속으로 뛰어든 후 곧바로 얼굴을 내밀면 체력이 간단하게 회복된다.



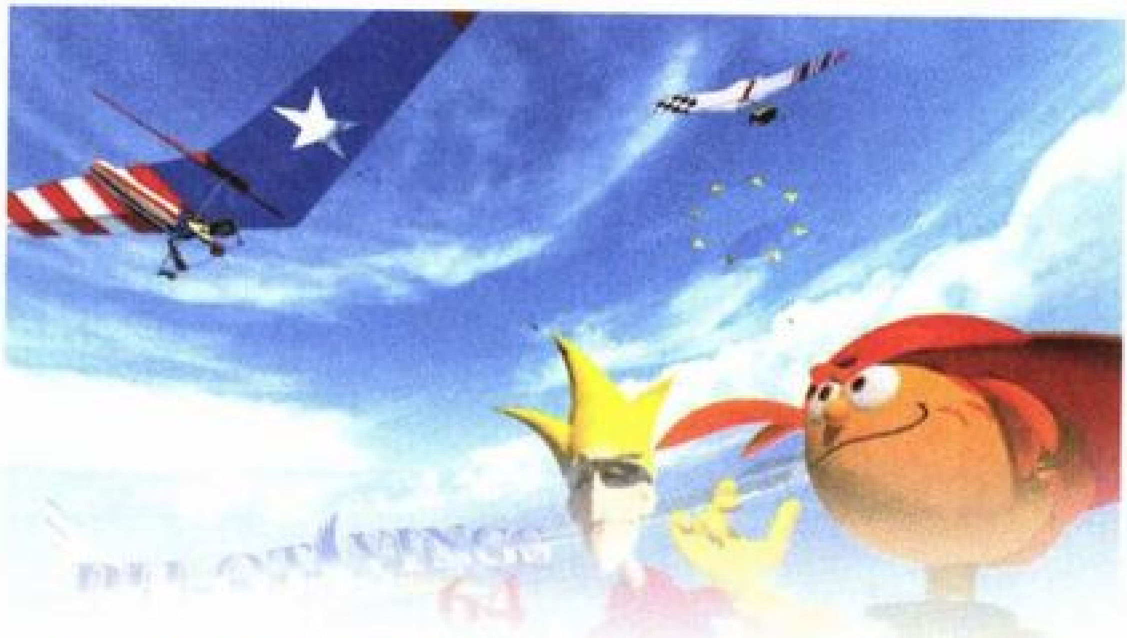
⑤ 산의 바깥 세상 구경하기

「높은 산」 스타트 지점의 왼쪽에 있는 경사진 면으로 가서 달려내려온다. 그러다가 경사진 곳에서 넘어지면 3D스틱을 산위쪽 방향으로 꺾으면서 A버튼을 연타하자. 그러면 경사진 면을 미끄러져 내려가면서 산의 바깥 세상으로 갈 수 있게 된다.

15 × 6 의 많은 스테이지!

전부 15개가 준비되어 있고 코스마다 찾아야 하는 6개씩의 파워스타가 기다리고 있는 슈퍼마리오64

- 1코스 : 봄병의 전장
- 2코스 : 바탕키의 성
- 3코스 : 해적의 아지트
- 4코스 : 춥고 추운 마운틴
- 5코스 : 테레사의 호러 하우스
- 6코스 : 어둠에 녹는 동굴
- 7코스 : 화이어 버블랜드
- 8코스 : 뜨거운 사막
- 9코스 : 워터 랜드
- 10코스 : 스노맨즈 랜드
- 11코스 : 물에 젖은 시티
- 12코스 : 높고 높은 마운틴
- 13코스 : 리틀 빅 아일랜드
- 14코스 : 칙탁 크럭
- 15코스 : 레이보우 크루즈



파일럿 윙스64!

하늘을 날고 싶어하는 인간의 욕망(?)

■제작사: 닌텐도/현대
■장르: 플라이트 시뮬레이션
■발매일: 4월말 예정
■발매가: 미정

각 코스마다의 특이한 설정과 각 코스마다 이용되는 플라이트는 플레이어의 지루함을 한결 덜어주고 그렇게 쉬운 게임이 아니라는 것을 실감케한 게임. 특히 유저들을 위한 게임으로 엑스트라 게임이라는 것이 존재해 이 게임은 플레이어의 욕구를 채워줄 게임이다.

파일럿 윙스64를 더욱 재미있게

① 마리오 동상이 열받으면 와리오로 변신을 한다(?)

B정의 자이로콥터 3번째 코스. 뻥 뚫린 벌판에서 메카호크가 처음 등장하는 부분에서 볼 수 있는 얼굴 조각상들. 그중 마리오가 싱글벙글 웃고 있다. 웃고 있는 마리오이지만 미사일을 3~4발 발사하면 마리오 얼굴이 곧 와리오 얼굴로 변한다.



② 순간이동(?)

우선 로켓트 벨트의 A클래스를 선택하고 비행이 시작되면 북쪽 해안선의 도로를 따라 진행하다 보면 빌딩들이 많은 곳이 보일 것이다. 그 위에 엷은 녹색으로 된 낮은 건물을 찾은 후 빌딩 입구로 들어가 계속 진행하면 뉴욕으로 워프하게 된다.

③ 언제든지 엔딩을!

우선 엑스트라 게임을 제외한 모든 종목을 브론즈 뱃지 이상으로 해서 일단 한번 클리어하자. 그후 엔딩이 끝나면 게임을 다시 시작하여 옵션을 선택해보자. 그러면 「축하해요!」라는 항목이 추가되어 있다. 이것을 선택하면 언제든지 엔딩을 볼 수 있게 된다.

④ 더 높게

클래스는 어떤 것이든 상관없으며 기체의 속도를 250Km로 유지하면서 속도 500m까지 상승시킨다. 속도가 500m가 되면 이번에는 630m까지 올린다. 속도가 630m가 된 순간에 3D 스틱을 올리면 기체가 뒤로 가기 시작하고 스피드와 고도가 점점 상승하기 시작한다.

각각의 개성있는 스테이지 소개

- 호리디 아일랜드: 호텔 유원지 그리고 골프장으로 이용되는 어뮤즈 먼트 아일랜드.
- 에바브로트 섬 : 추운 북쪽 바다에 근접해 있는, 눈과 얼음으로 뒤덮혀 있는 섬. 이곳저곳에 석유 채굴 프렌트가 있다.
- 크레젠 섬 : 남쪽에 떠있는 반달형 섬. 안쪽 해안에 접해 있는 해변에는 호텔이 있는 리조트가 있다.
- 리틀 스티스 : 미국 대륙을 축소해 놓은 듯한 모양의 섬.
- 비행정의 종류 : 행글라이더, 로켓트 벨트, 자이로콥터



웨이브 레이스64!

아케이드의 수상게임과 비교해도 뒤지지 않는 WR64!

■제작사: 닌텐도/현대
■장르: 수상 레이스
■발매일: 4월말 예정
■발매가: 미정

진정한 수상게임을 절실히 보여준 웨이브 레이스64. 다양한 코스와 박진감 넘치는 코스의 진행 도중에 나타나는 멋진 테크닉 등은 플레이어를 수상스키 타고 있는 듯한 느낌을 들게 할 정도로 멋진 게임이다. 점프대에서 볼수 있는 묘기와 머쉰마다 주어진 능력차로 자신만의 기록과 스피드를 느껴보자.

웨이브 레이스64를 더욱 재미있게

① 머쉰 조종사들의 복장 체인지

레이더의 옷 색깔과 머쉰의 번호를 바꿀 수 있다. 머쉰을 선택할 때 3D스틱을 위로 올리면서 결정하면 옷 색깔이 변한다. 모드는 어느 것이라도 상관없다.



② 돌고래 타기

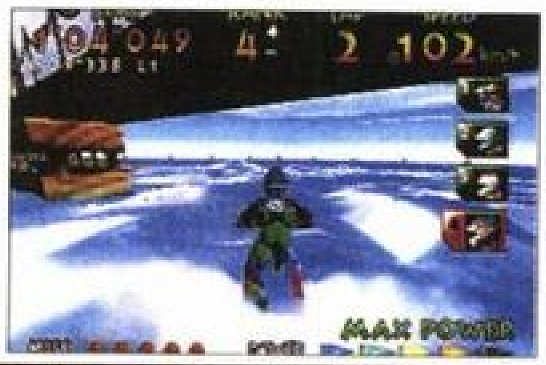
우선 스코어 어택의 돌핀 마크를 선택한다. 그리고 모든 방법을 동원해서 전체 링을 클리어하면 골인할 때에 돌고래가 우는 소리를 들을 수 있다. 이후 챔피온 쉽의 노멀 코스로 워밍업을 고르고 3D 스틱을 밑으로 당기면서 머쉰을 선택하면 돌고래를 탈 수 있게 된다.

③ 숨겨진 클래스 출현!

챔피온 쉽에서 모든 클래스를 클리어하면 선택할 수 있게 된다. 이것은 코스를 역주하는 초상급 클래스이다.

④ 보이지 않는 벽에 충돌

우선 마린포트레이스를 선택해 게임을 시작한다. 그리고 스타트 직후에 나타나는 오른쪽 벽을 숏컷트하듯 파도를 타고 점프해 보자. 그러면 보이지 않는 벽에 캐릭터가 충돌하고 만다.



▶노멀 코스
- 1코스 산디 비치
- 2코스 산세트 베이
- 3코스 미들 킬레이크
- 4코스 마린 포레스트
- 5코스 포토 파이레이지
- 6코스 서전 아일랜드

▶하드 코스
- 1코스 산디 비치
- 2코스 산세트 베이
- 3코스 미들 킬레이크
- 4코스 마린 포레스트
- 5코스 포토 파이레이지
- 6코스 크루 웨이브
- 7코스 서전 아일랜드

▶익스퍼트 코스
- 1코스 산디 비치
- 2코스 산세트 베이
- 3코스 미들 킬레이크
- 4코스 마린 포트레스
- 5코스 포토 파이레이지
- 6코스 케슬 시티
- 7코스 크루 웨이브
- 8코스 서전 아일랜드

N64 Line up

기체 테크닉 커맨드 알아냈다!

스타폭스64



드디어 발매일이 임박해 오는 N64 초기대작 3D 슈팅 「스타폭스 64」. 진동팩이 함께 발매되면 더욱 박진감 넘치는 게임이 될 것으로 기대를 모으고 있다. 이번에는 새로운 조작방법과 폭스들이 수행해야 할 미션에 대해 소개한다.

NINTENDO64

■제작사: 닌텐도
■장르: 슈팅
■발매일: 4월 27일
■발매가: 8700엔(진동팩 포함)

「초고성능」을 갖고 있는 어윈. 폭스들은 이 어윈을 이끌고 주어진 임무를 수행하기 위해 출격을 강행한다. 이런 어윈의 초고성능은 N64이기 때문에 가능한 C버튼 유니트 사용으로 발휘되는데 플레이어는 C버튼 유니트의 조작방법을 익히도록 하자.

더욱 다양해진 테크닉

↓+C◀ 공중제비

적의 추격을 따돌리는 고도의 테크닉

뒤에서 적이 추격해 올 때 급상승, 급강하를 이행해 적을 따돌릴 수 있다. N64로 최초로 가능한 어윈의 기술.





○○하늘을 향해 가속으로 상승하다가 세로 방향으로 선회한다

↓+C▼ 급속반전

360도 스테이지에서 위력 발휘

360도 3D 스테이지에서 배후의 적을 따돌리거나 후방의 적에 대해서 재빨리 전투태세로 돌입할 때 이 급속반전이 위력을 발휘한다.



○추격하던 적이 급선회하면서 후방으로 도망가고 있다. 급속반전으로 쫓아가자

C◀ 부스터

화면 오른쪽 위의 메타 확인

순간적으로 어윈의 스피드를 올려서 적의 추격을 따돌리거나 장해물을 클리어할 때 위력을 발휘하는 것이 부스터. 부스터는 C버튼 유니트의 왼쪽을 눌러 시도할 수 있다.

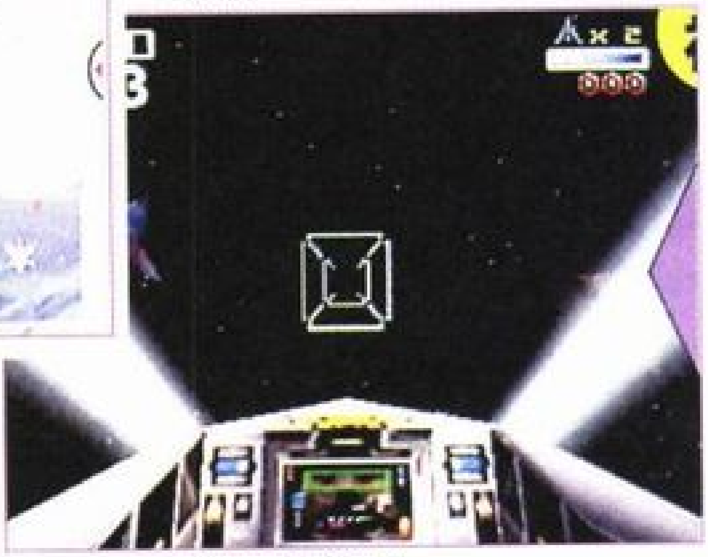


○화면 오른쪽에 있는 것이 메타

C▲ 시점 변화

상황에 맞게 사용하자

C 버튼 유니트를 누르면 시점을 바꿀 수 있다. 3D 스테이지에서는 시점이 어윈의 후방으로 조금 내려갈 뿐이지만 일방향 스크롤 스테이지에서는 콕피트 뷰로 전환할 수 있다.



○명중시키기 좋은 시점

C▶ 통신

미션3 도중, 화면 윗부분에서 통신 마크가 나타나, 동료에게서 백업 아이템을 받거나 어드바이스를 수신할 수 있다.



○스타폭스의 모함, 그레이트폭스로부터 넘겨온 아이템이 왔다

Z or R 2회 롤링

적의 공격 반사

레이저의 집중포화로 회피할 수 없을 때에는 롤링으로 레이저를 반사해서 적에게 보낼 수 있다. Z 또는 R트리거 버튼을 재빨리 2번 연타해서 어윈을 회전시키자.



○롤링으로 대처

Z or R +← or → 급선회

초스피드로 공간이동

어윈의 조종은 부드러운 조종을 가능하게 해 주는 3D 스틱을 사용하며 Z(오른쪽 선회) 또는 R(왼쪽 선회) 트리거를 눌러 급선회를 실행할 수 있다.



○뒤에 있는 적에 맞춰 급선회

전체 맵 공개!

MISSION1 혹성 어원에서 최종 스테이지인 혹성 베놈까지의 맵을 공개한다. 스테이지에서는 플레이어의 행동에 따라 분기가 생기는 경우도 있다.



MISSION-1

우주평화의 혹성 코네리아

우주 평화를 상징하는 혹성 코네리아. 그러나 엔돌프군의 습격에 의해 사태는 급전했다. 그 아름답던 평화로운 모습은 그림자 조차 찾아볼 수 없게 되었다. 엔돌프군에 대항하기 위해 스타폭스의 멤버들 출격!



○스타폭스가 4기편대로 혹성 코네리아로 출격한다

고층 빌딩과 입체도로가 교차하는 스테이지1. 이곳에서는 강제 스크롤로 스테이지가 진행한다. 장애물이 많기 때문에 적의 공격뿐만 아니라 건물 등에도 주의해야 한다. 보스는 거대한 로보트로 스테이지가 올 레인지 모드로 바뀐다. 360도의 화면을 살려서 공간으로

MISSION-2

메테오

코네리아의 평화를 되찾은 폭스 일행들은 작은 혹성이 떠 있는 메테오를 향해 출격한다. 이곳에서는 작은 혹성들이 무수하게 떠 있는데 적과 트랩이 많다. 비행 테크닉을 구사해서 작은 혹성들을 피하면서 적을 파괴해야 하는데 마지막에는 보스 "메테오 크래셔"가 기다리고 있다. 플레이어는 변형을 하면서 레이저로 공격한다.



작은 혹성 틈으로 적이 공격해 온다



마지막 보스, 메테오 크래셔. 적의 약점을 노려야 한다

MISSION-3

섹터 X 영역

섹터 X는 라이래트계 중앙에 위치하는 공간. 여기에서는 엔돌프군의 거대한 우주기지가 있고 신병기



○섹터 X 영역

를 개발하고 있다. 이 기지에 침투하는 것이 전략적으로 중요하다.

우주공간에 건물들이 떠 있는 스테이지. 여기에서도 강제 스크롤로 스테이지가 진행하고 도중에 루트의 선택 지점이 나온다. 코스에 따라서 출현하는 적과 난이도가 다르므로 루트 선택 중요.

MISSION-4

금단의 혹성 타이타니아

동료 중 한명인 스리피가 금단의 혹성이라는 타이타니아에 불시착해 버렸다. 동료를 구출하기 위해 폭스들은 타이타니아로 향한다. 그러나 이 혹성에는 엔돌프군도 대적할 수 없는 생물체가 존재하는데…



타이타니아 스테이지는 사막인 것 같은데 이곳에 출현하는 적은 엔돌군이 아니라 이상한 생물들. 전차로 전투를



○새롭게 등장하는 전차



○전차의 전투신

하는데 이제까지의 어윈과는 다른 재미를 느낄 것이다. 또한 동료를 구하는 요소도 있어 변화무쌍한 전투를 체험하게 된다.

탱크의 특수조작!

이번에 새롭게 등장한 탱크. 지상전에서는 이것을 타고 조작한다. 탱크는 어윈과 마찬가지로 특수조작으로 여러가지 움직임이 가능하다.

우선 R버튼을 재빨리 2회 누르면 오른쪽 가로로 전환하고 Z버튼을 2번 누르면 왼쪽으로 빠르게 이동한다.

그리고 또하나, R과 Z를 동시에 누르면 점프할 수도 있다. 이것을 마스터하지 못하면 지상전에서 이길 수 없다.



4분할 화면에서 최대 4명까지 플레이 가능

「스타폭스64」에서는 컨트롤러를 4개 사용해서 4인 대전 플레이가 가능하게 된다. 전용 올 레인지 스테이지가 준비되어 있어서 라이벌과의 독파이트를 즐길 수 있다.



○대전시에는 전용 올 레인지 스테이지에서 싸울 수 있다



NINTENDO64

Line up N64

3D로 느낄 수 있는 드라큘라

드라큘라 3D(가칭)



최근 PS용으로 최신작이 등장해 유저들의 인기를 독차지하고 있는 「악마성 드라큘라」 시리즈가 N64용으로 등장한다. 챔프는 지난 동경 게임쇼 취재 중 일본 코나미사로부터 직접 공수받은 자료들을 통해 N64용 드라큘라를 예상 보도한다.



NINTENDO64

■제작사: 액션
■장르: 코나미
■발매일: 미정
■발매가: 미정

원래 악마성 드라큘라는 주인공인 리히타가 드라큘라의 성으로 들어가 몬스터들을 해치우고 평화를 되찾는다는 스토리였다. 액션 게임에서 등장할 수 있는 테크닉들을 모두 사용하고 다양한 아이템, 개성있는 몬스터들의 등장 등으로 유명한 드라큘라 시리즈.


이 제단에서 모든 사건은 시작되는데…

N64만의 드라큘라

PS용은 스토리와 아이템의 사용 등이 매우 복잡해지고 다양한 캐릭터들간의 이야기들이 등장하면서 새로운 느낌의 게임으로 탈바꿈하였다. 이번에 제작되고 있는 N64용 악마성은 「드라큘라 3D」라는 가제를 가지고 있는 만큼 N64


악마성으로 가는 길은 음산한 무덤이다

드라큘라의 전설이 N64에서 되살아난다


이 기둥에는 뭔가 비밀이 있을 듯한데…

에서만이 실현할 수 있는 여러가지 것들이 추가될 것이다.

공개된 주요 캐릭터와 몬스터

지금까지 등장한 N64용 게임들을 보면 N64의 특징이라고 할 수 있는 아날로그 스틱을 최대한 사용하여 즐길 수 있도록 만들어졌다. 드라큘라 3D도 역시 아날로그 스틱을 사용하도록 만들어질 예정인데 캐릭터의 이동, 전투 등이 모두 3D 공간에서 이루어지기 때문에 아날로그 스틱의 사용은 필수적이다.

드라큘라 3D는 여러명의 주인공들 중 한명을 선택해서 즐기는 게임으로 보인다. 현재 공개된 캐릭터들의 모습을 살펴보자. 캐릭터의 그래픽만으로 볼 때는 「젤다의 전설64」보다 훨씬 나아 보인다. 캐릭터의 동작에 따른 화면 효과도 일품이다.

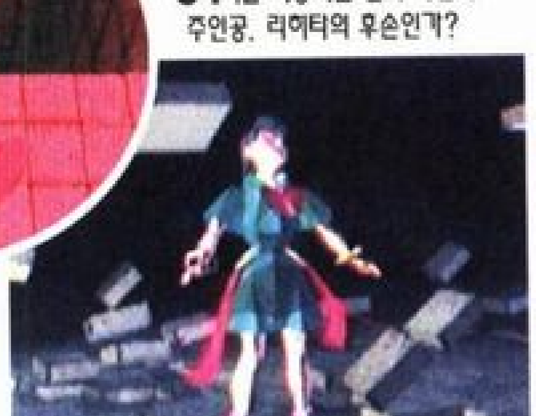
각종 몬스터들도 3D로 등장한다. 몬스터들은 각기 특징이 있어서 그 특징을 파악하지 못하면 쓰러뜨릴 수 없다. 이번 작품은 3D공간이 무대인 만큼 전후좌우뿐만 아니라 상하 공격 등도 능숙하게 사용해야만 게임의 진행이 가능할 것이다.


○용암이 흐르는 계곡을 뛰어넘기도 한다


○용암이 흐르는 계곡을 뛰어넘기도 한다


○채찍을 사용하는 전사 타입의 주인공, 리히터의 후손인가?


○악마성 최강의 무기인 십자가는 여전히 존재한다


○마법사 또는 초능력자로 보이는 소녀. 폭주하는 것일까?











GB안에 다마고치가 산다!

다마고치 클럽(가칭)



인기절정의 휴대용 애완동물「다마고치」가 GB에도 등장한다. 등장하는 캐릭터는 기존의 타마고치와 신종 다마고치가 있고 기존의 시스템에 많은 변화가 있어 GB만의 독특한 방법으로 다마고치를 기를 수 있게 된다.

GAME BOY
■제작사: 반다이
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 97년 7월 발매예정
■발매가: 4500엔

96년 11월에 발매되어 불과 2개월만에 인기를 모았으며 연속 품절을 기록한「다마고치」. 사회현상으로까지 대두되고 있는 휴대의 열풍이 게임에서도 나타나 휴대형 육성게임으로 자리잡았다. 또한 2월에는「신종발견!! 다마고치」도 등장해 폭발적인 인기를 얻기도 하였다.

GB용은 이것이 다르다

GB용은 완전히 새로운「다마고치」라고 생각해도 좋을 듯하다. 한층 다마고치에게 애정이 가도록 개조되어 다마고치에게 지시를 주는 아이콘 기능도 증가했다. 또한 별도로 잘 키운 다마고치를 경주시키는 모드도 준비되어 있다.

❶ 3마리까지 키울 수 있다

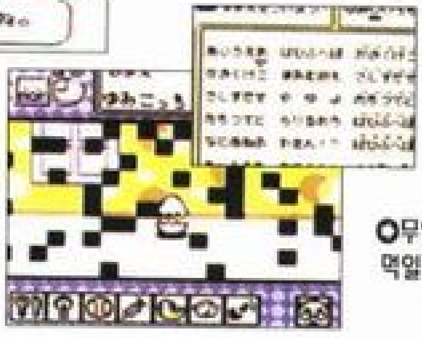
1마리만 키울 수 있었던 기존의 방식과는 달리 준비된 8개의 달걀 중에서 3개까지를 선택해 병행해서 키울 수 있다. 역시 키우는 방법에 따라 각각의 성장이 다를 수도 있겠다.

달걀 고르기



❷ 이름을 붙여준다

다마고치가 태어나면 플레이어는 이름을 붙여줄 수 있다. 이름은 일본어로 되어 있는데 끝에는 반드시 '치(っち)'로 되어 있다.



이름을 붙인 다마고치가 이제 막 깨어나고 있다

알에서 깨어난 타마고치

❸ 경기대회에 출전한다

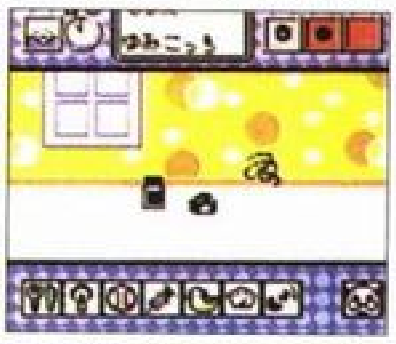
구체적인 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 잘 키운 다마고치를「다마고치 경기대회」에 출전시킬 수 있다. 종목은「다마고치 레이스」「뷰티콩코르」「학력 콘테스트」등 3종류이다.

대회에 나간다



아이콘을 사용해서 대화를 한다

화면 안에 있는 다마고치와 대화를 하고 싶으면 아이콘을 사용하면 된다. 아이콘의 수는 전부 8종류이고 GB용에만 있는 신종 아이콘도 있다. 또한 기존의 아이콘이라도 미니 게임이라든지 식사 메뉴 등이 첨가되어 있다.



화면 밑에 나열된 것이 아이콘

배가 고파요

다마고치가 배 고파하면 이것을 고르자. 메뉴는 밥이 3종류, 반찬이 2종류 준비되어 있다. 간식을 주면 좋아하지만 너무 많이 주면 체중이 불어나 병에 걸리기 쉽다.



무엇을 먹일까?

잠잘 때는 불을 꺼야해요

다마고치가 자고 있을 때에는 전기불을 끄도록 하자. 정해진 시간에 맞춰 다마고치는 잠을 자게 되지만 전기불을 켜두면 제멋대로 자라기 쉽다.

함께 놀아요

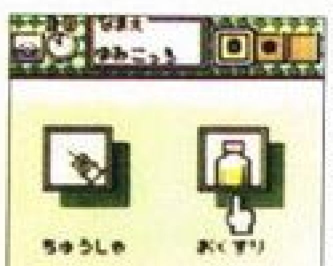
게임은 전부 3종류. 기존에 있던「기분전환 게임」은 물론 새롭게「공부 게임」이 수록되어 퀴즈 게임을 즐길 수 있고 다이어트를 할 수 있는「운동 게임」등이다.



왼쪽부터 순서대로「기분전환」「공부」「운동」게임

병에 걸렸어요

때로는 다마고치가 아플 때도 있다. 감기에 걸렸을 때에는 주사를 놓아주고 배가 아프다고 하면 약을 먹여야 한다. 다마고치가 싫어해도 어쩔 수 없는 일.



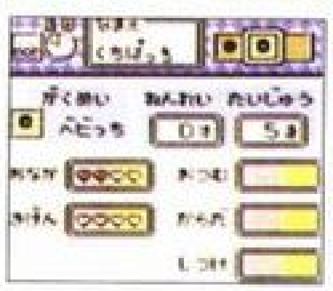
주사를 놓을까? 약을 먹일까?

화장실을 깨끗하게 해 주세요

다마고치가 볼일을 보고나면 곧 깨끗하게 치워주어야 한다. 그렇지 않으면 모든 병의 원인이 될 수도 있고 다마고치가 더럽게 되어 버리고 만다.

현재의 상태를 봐 주세요

다마고치의 모든 상황을 한눈에 볼 수 있다. 나이나 체중은 물론 정식명칭 등도 알 수 있고 몸 상태를 구체적으로 체크할 수 있는 것이다. 하트가 적으면 밥을 먹여주거나 기분을 좋게 할 필요가 있다.



하트에 색이 없는 걸 보니 기분을 좋게 할 필요가 있다

칭찬해 주세요

말 잘 듣는 아이나 불량아로 크는 것은 전적으로 플레이어에게 달렸다. 다마고치가 말을 안 들면「꾸짖는다(しかる)」를 선택해서 혼을 내 주고 말을 잘 들으면「칭찬한다(ほめる)」를 선택해서 칭찬해 준다. 칭찬도 다마고치를 기르는데 중요한 요소가 된다.



무턱대고 혼내기만 하면 다마고치가 주눅이 들어버린다

박사에게 물어보아요

이것이야 말로 GB에만 등장하는 아이콘. 등장하는 박사는 다마고치를 키우는 포인트를 가르쳐 주기도 하고 새로운 달걀을 주기도 한다.

박사는 친절하게 가르쳐 준다





NINTENDO64

N64



초시공요새 마크로스

●토미 ●미정
●슈팅 ●미정

3D로 만들어진 우주공간에서 벌어지는 전투 신은 더욱 긴장감을 느끼게 해주고 입체적이다. 전투는 레이더를 구사할 뿐 아니라 콕피트 시점을 이리저리 바꿔 우주공간 여러 방향에 흩어져 있는 적을 시각적으로 포착하면서 공격한다.



J리그 일레븐비트 1997

●허드슨 ●미정
●스포츠 ●미정

J리그를 기본으로 선수 데이터도 97년도의 최신 것이며 새로 등장하는 클럽도 수록되어 있다. 시합하기 전에 플레이어 환경을 설정할 수 있고 기후에 의해서 상황이 변하기도 한다. 또한 시점 변화도 즐길 수 있다.



레브 리미트

●세타 ●6월 예정
●레이스 ●미정

레이스에서의 차체 움직임을 세밀하게 데이터화했고 리얼한 드라이브 감각도 충분히 살렸다. 시간대와 기후를 마음대로 설정할 수 있고 독특한 코스도 즐길 수 있는 본격 레이싱을 목표로 개발이 진행되고 있다.



비룡의 권 트윈(가칭)

●컬처브레인 ●미정
●액션 ●미정

저연령층에 인기 있는 격투게임이 N64로 등장한다. 캐릭터는 리얼한 디폴메로 되어 있고 빠른 스피드와 부드러운 움직임을 중시해 완전한 3D 폴리곤 캐릭터로 탄생할 것으로 보인다.



멀티레이싱 챔피온쉽

●이미지니어 ●6월 예정
●레이스 ●미정

하나의 코스에 여러개의 분기가 존재하는 레이싱 게임. 어느 분기점을 선택할 것인가는 플레이어의 마음이지만 때에 따라서는 길에 눈이 쌓여 있는 등 노면의 조건이 나쁜 길을 택할 수도 있다.



미션 임파서블

●팩인 소프트 ●미정
●어드벤처 ●미정

영화로 대히트 한 것을 게임화한 소프트웨어. 스릴넘치는 스토리를 즐길 수 있고 새로운 시스템 「프로팅 카메라」를 사용하면 시점을 자유자재로 변경할 수도 있다.

N64



힘내라 고에몽5

●코나미 ●봄 예정
●액션 ●미정

3D 액션으로 변신한 「고에몽」. 거대 로보트 「고에몽 임팩트」를 비롯해 박진감 넘치는 액션을 연출한다. 일본 에도시대를 배경으로 막부 얘기를 다루고 있다.



헥센

●게임 백 ●봄 예정
●액션 ●8800엔

세계를 파괴하려는 사악한 힘으로부터 세계를 구하는 게임. 최대 4명까지 참가할 수 있는 3D 액션 등장. 캐릭터는 전사, 승려, 마법사 중에서 한명을 선택해 플레이한다.

GB



슈퍼블랙배스 Pocket 2

●스타피쉬 ●6월 23일
●스포츠 ●3980엔

4개의 토너먼트를 순서대로 클리어해 가는 시나리오 모드 외에 GB의 특징인 통신 대전 플레이가 가능하게 된다. 친구들과의 통신대전은 일정시간 동안 낚아올린 블랙배스 5마리의 합계 무게로 승패가 좌우된다.

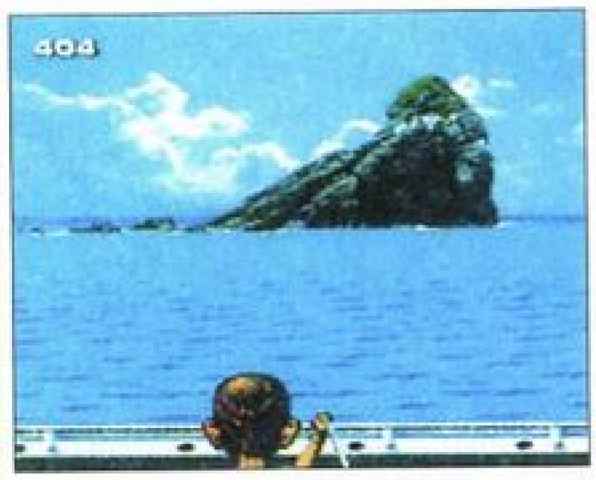


격투 더 킹 오브 파이터즈 '96

●타카라 ●여름 예정
●액션 ●3980엔

SNK 캐릭터 격투 게임의 GB용. 혼자서 싸워나가는 '싱글 플레이'와 3명이 싸우는 '팀플레이'를 선택할 수 있다. 대전 케이블을 사용해서 친구들과 함께 즐겨보자.

SFC



후네타로우

●팩인 소프트 ●여름 예정
●시뮬레이션 ●미정

배를 타고 가면서 낚시를 즐기는 게임. 수심에 따라 잡히는 물고기 종류도 다르고 운이 좋으면 물고기 떼도 만날 수 있어 리얼한 설정이 더욱 재미를 고조시킨다. 낚시를 즐기면서 주위 배경도 감상해 보자.



프로야구 열투 퍼즐 스타디움

●코코넛 저팬 엔터테인먼트
●액션 퍼즐 ●4월 18일 ●7800엔

4가지 색의 블럭을 가로나 세로, 사각으로 4개 이상 나열해 없애는 퍼즐에 야구의 룰도 채택하고 있다. 블럭을 없애면 수비측은 스트라이크와 아웃의 카운트를, 공격측은 쳐서 득점을 얻는다.

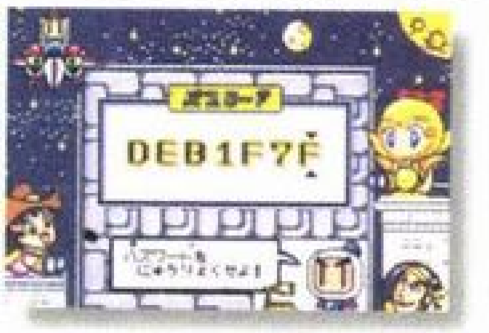
Cheat Codes For N64 User!

GB

봄버맨 GB3

•보스전 플레이

패스워드 입력 화면에서 「DEB1F7F」라고 입력한다. 그러면 보스전만을 즐길 수 있는 모드를 플레이하게 된다. 또한 모든 보스를 쓰러뜨리면 도전모드(チャレンジモード)와 같이 랭크가 표시된다.



보스와의 결전



SFC

스트리트 파이터 ZERO2

•도발을 고른다

켄, 베가, 낫슈, 바디 4사람에 한해서 게임 중에 상대의 방향으로 십자키 버튼을 누르면서 셀렉트 버튼을 누르면 보통과는 다른 도발이 나온다.





켄의 경우, 십자키의 오른쪽을 누르면서 셀렉트

•승리포즈를 고른다

시합에서 이긴 후에 좋아하는 포즈를 고를 수 있다.

우선 상대를 쓰러뜨려 「K.O」라는 문자가 표시되면 셀렉트를 누르면서 특정 버튼을 누르자. 그러면 누른 버튼에 맞춰 승리 포즈를 고를 수 있게 된다. 이 승리 포즈는 각 캐릭터마다 다양한 종류가 있고 대응하는 버튼은 다음과 같다. 또한 표 중에 없는 버튼을 눌렀을 경우에는 각 캐릭터마다 약 펀치에 대응한 승리 포즈를 취한다.



캐릭터 이름	대응 버튼	캐릭터 이름	대응 버튼
류	약펀치, 중펀치	베가	약펀치, 중펀치, 강펀치
켄	약펀치, 중펀치	고우키	약펀치, 중펀치, 강펀치 약킥
춘리	약펀치, 중펀치, 강펀치		
사거트	약펀치, 중펀치	단	약펀치, 중펀치, 강펀치
아돈	약펀치, 중펀치	달심	약펀치, 중펀치, 강펀치 약킥, 중킥
보디	약펀치, 중펀치		
바이	약펀치, 중펀치, 강펀치	장기에프	약펀치, 중펀치
소돔	약펀치, 중펀치, 강펀치 약킥	켄	약펀치, 중펀치, 강펀치
낫슈	약펀치, 중펀치, 강펀치	로렌트	약펀치, 중펀치, 약킥 중킥, 강킥
로즈	약펀치, 중펀치, 약킥	사쿠라	약펀치, 중펀치, 강킥

N64

실황 J리그 퍼펙트 스트라이커

•득점 랭킹을 조작

우선 리그전을 시작해서 시합을 끝낸 다음 세이브한다. 그러면 득점랭킹이 표시되면 그곳에 랭킹되어 있는 선수들을 기억해 둔 다음 리셋트하자. 그리고나서 옵션 모드의 트레이드화면이 나오면 방금전에 기억해 둔 선수와 적당한 선수를 트레이드한다. 그런 다음 리셋 항목을 결정해서 트레이드하지 않은 상태로 돌아간 다음 세이브한 데이터로 리그전을 재개하자. 그러면 랭킹되어 있던 선수와 트레이드하지 않은 선수의 득점이 바뀌고 트레이드를 하지않은 선수가 득점 랭킹에 들어간다.

좋아하는 선수와 트레이드



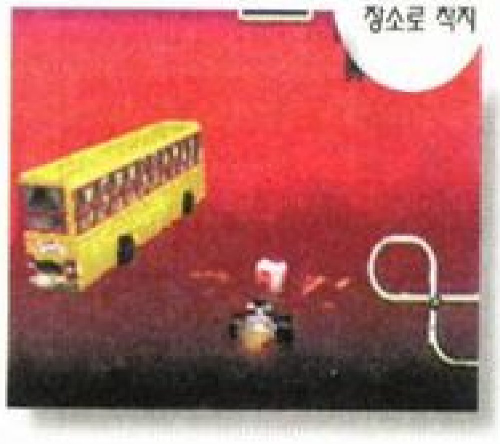
마리오카트 64

•숏커트

1 키노피오하이웨이

로켓트 스타트를 한 다음 도로의 오른쪽에 있는, 처음에 나오는 가로등을 향해서 점프하면서 돌진하고 일부러 코스 아웃을 한다. 그런 다음 코스로 다시 돌아오면 곧 대쉬 키노코를 사용한다. 그리고 오른쪽으로 핸들을 돌리고 벽에 부딪히기 직전에까지 점프하자. 그러면 벽을 통과해서 입체적으로 교차되어 있는 사진의 코스로 착지한다. 단, 이 숏커트를 사용했을 경우 리플레이 및 고스트 세이브는 할 수 없게 된다.

이상한 장소로 착지



2 루이지 서키트

터널을 빠져나가면 코스의 왼쪽에 있는 2개의 나무 사이에 대쉬 키노코를 사용해서 직진한다. 그리고 벽에 부딪히려는 순간 타이밍에 맞게 점프하자. 그러면 벽을 넘어서 그랜드 스트레이트 골 앞에까지 착지할 수 있게 된다.

R 트리거를 타이밍에 맞게 누른다



독자 금단의 비법

●송원용 / 경기도 성남시 분당구 구미동 무지개마을 건영APT 310동 1402호

성검전설 GB

•카라산맥으로 이동하는 법

빈게트의 저택에서 오른쪽으로 2칸 가면 풀이 많이 있는 곳이 있는데 풀 자르는 무기(낫)로 자르면서 왼쪽으로 간다. 이 방법을 2~3회 정도 하면 갑자기 카라산맥이 나온다.(적들이 무척 강해서 한번 공격당하면 죽는다)

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다. 예전호와 달리 각 기종별로 비법을 공개하므로 유저여러분의 많은 참여 바랍니다. 물론 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가
29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 N64비법 담당자앞

긴급 앙케이트

현대전자의 N64 정식발매 매니어 호응도

"소비자 가격 25만원이면 사겠다"

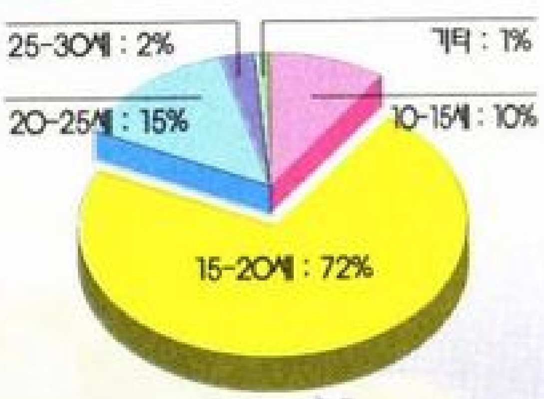


컴보이, 슈퍼컴보이 등 닌텐도의 게임기들을 정식 수입, 판매해서 국내 게임기 시장을 이끌어 온 현대전자에서 닌텐도의 차세대 게임기인 N64를 도입, 빠르면 4월말부터 판매에 들어간다고발표했다. 국내 게임기 시장은 대우전자의 MSX형 게임기인 '재믹스'로 인해 탄생되었지만 사실은 현대전자가 닌텐도의 세계적 게임기인 '패밀리 컴퓨터'의 미국형을 '현대 컴보이'라는 이름으로 발매한 후부터 급속도로 발전하였고 그후 LG, 삼성 등이 참여하면서 지금에 이르렀다. LG, 삼성 등이 게임기 시장을 포기하고 물러선 지금 '슈퍼 컴보이' 이후로 조용했던 현대가 N64를 새로운 플렛폼으로 하여 차세대 게임기 시장에 뛰어듬에 따라 잠시 시들했던 국내 게임기 시장은 새로운 바람이 일어나며 활성화될 것이다. 이에 챔프에서는 현대전자의 N64 발매에 따른 유저들의 생각을 조사하고 현대측의 입장과 비교해 보는 코너를 마련했다.
유저들의 입장은 컴퓨터 통신을 사용하는 유저들의 앙케이트 답변과 일반 유저들의 앙케이트 조사를 통해 총 200명의 앙케이트 참여로 이루어졌다. 조사에 적극 참여해 주신 많은 유저들께 감사의 말씀을 드린다.

유저들의 앙케이트 결과

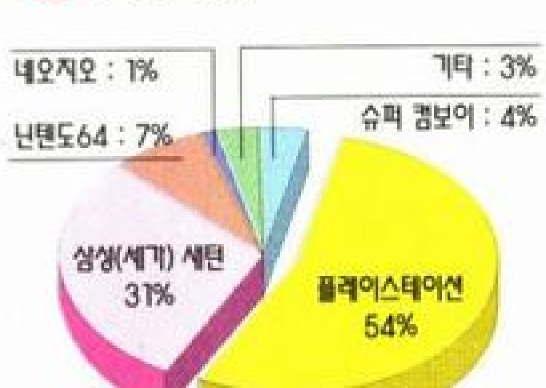
나이, 보유기종, N64 한국형의 원하는 이름, 동시발매 소프트에 관한 의견, 원하는 가격대 (본체, 소프트웨어), 기타 의견 등의 문항을 조사했다.

① 나이



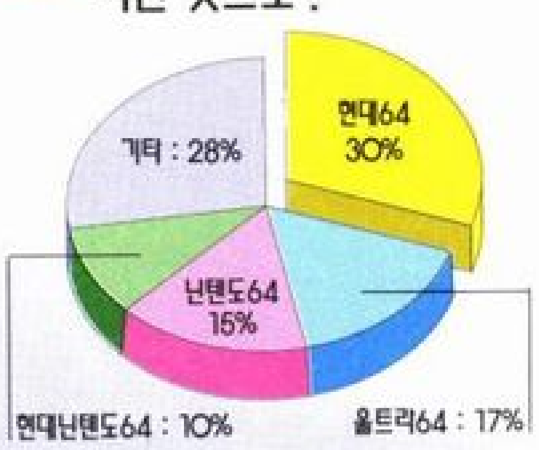
앙케이트의 결과를 보면 앙케이트에 응한 사람들의 주된 연령층이 15-20세에 몰려 있는 것을 알 수 있다. 15-20세라면 중학생-대학생인데 이는 일반적으로 게임을 즐기는 유저층의 나이분포와 일치한다. 이들은 어릴때부터 게임을 자연스럽게 접하며 자라난 계층이다.

② 보유기종



보유 게임기로는 PS가 가장 많았다. 물론 여러 게임기들을 보유한 유저들도 많이 있었다. SFC, SS 등과는 달리 PS를 정식 판매하는 업체가 없었음에도 불구하고(지금은 카마PS가 있지만) 가장 많은 유저를 가지고 있다는 것은 놀랄만한 사실이다. 과거의 조사결과에서 SFC를 가진 유저가 가장 많았으나 지금은 고작 4%밖에 안되는 것을 볼 때 게임기의 세대교체에 유저들이 발빠르게 적응하고 있다는 것을 알 수 있다. N64는 적은 물량과 부족한 소프트웨어 때문에 7%정도의 보유결과가 나왔으나 단기간동안에 이 정도에 이르렀다는 것을 생각하면 놀랄만한 발전도를 보여준다.

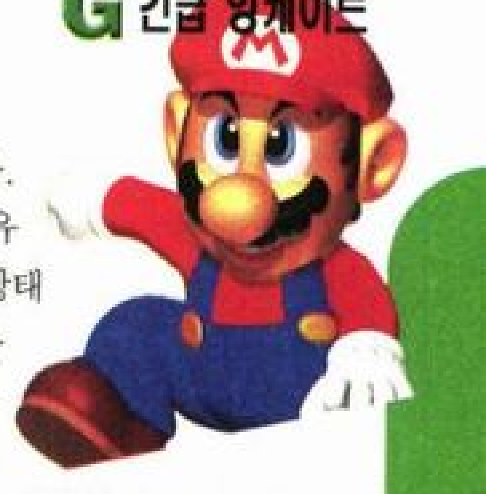
③ N64 한국형의 이름은 어떤 것으로?

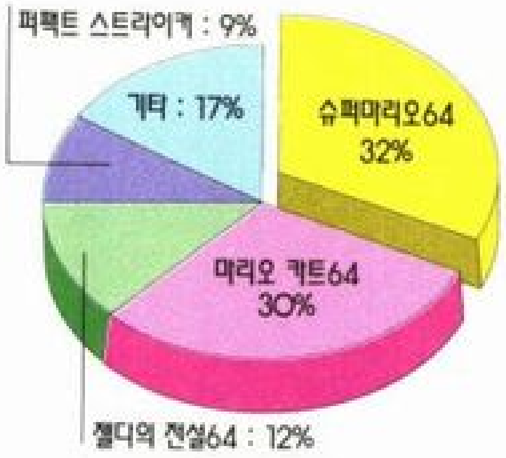


N64 한국형 이름에 관한 의견으로는 '현대64'가 가장 많았다. 닌텐도64처럼 자사의 이름에 64라는 상징명을 붙일 것이라는 고정관념이 유저들에게 작용된 것 같다. 울트라64, 닌텐도64 등의 의견도 많았는데 이는 과거 현대가 SFC를 판매했을 때 삼성과는 달리 자체생산이 아닌 수입판매였으므로 N64의 경우도 그럴 것으로 예상, 수입판매라면 굳이 현대라는 말을 붙일 필요가 없지 않을까하는 생각에서 이런 의견이 나온 것 같다. 그밖에 기타 의견으로는 N64가 검정색이라는 것을 강조한 블랙컴보이64, 과거의 이름을 따른 현대컴보이64 등이 눈에 띄었다.

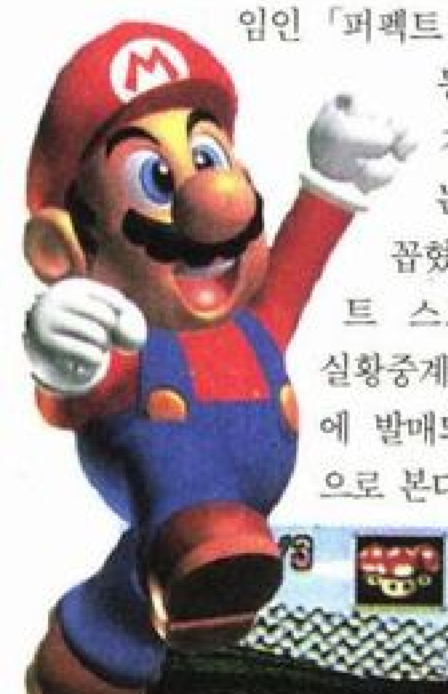
④ 동시발매 소프트로는?

동시발매를 원하는 소프트로는 「슈퍼마리오64」와 「마리오 카트64」가 압도적인 지지를 얻었다. 다른 게임들과는 달리 이 두 게임은 왜색적인 부분이나 일본어 등이 나오지 않으므로 발매될 가능성이 가장 높은 게임들이다. 그밖에 앞으로





발매될「젤다의 전설64」, 축구 게임인「퍼펙트 스트라이커」등이 많은 유저들이 원하는 게임으로 꼽혔는데,「퍼펙트 스트라이커」는 실황중계가 있기 때문에 발매되기 힘들 것으로 본다.







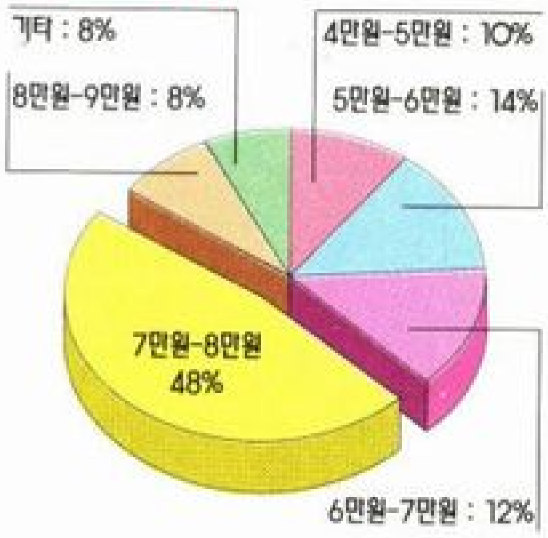


5 원하는 하드웨어의 가격, 소프트웨어의 가격

■ 하드웨어



■ 소프트웨어

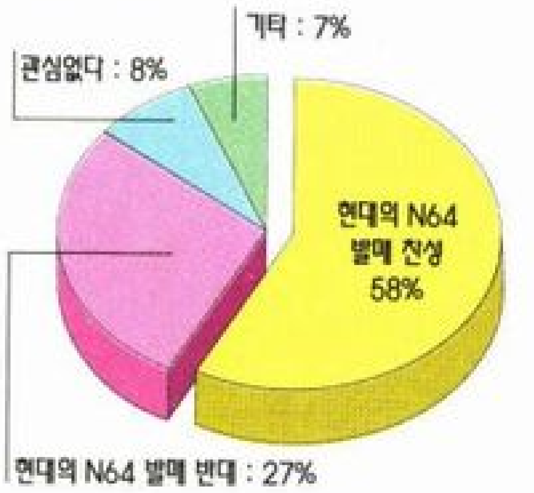


원하는 하드웨어의 가격과 소프트웨어의 가격은 하드웨어의 경우 20-30만원이면 적당하다는 의견이 가장 많았다. 일본에서 N64 가격이 내렸음에도 불구하고 이런 가격대를 원하는 유저들이 많았다는 것은 현재 용산 등지에서 N64가 비싼 가격에 판매되고 있고 아무래도 국내 정식발매가 되려면 세금 등의 문제도 있고 A/S 등을 생각할 때 약간은 비싸더라도 구입하겠다는 유저들의 의견이 반영된 듯하다.

소프트웨어의 경우는 7-8만원이면 적당할 것이라는 의견이 가장 많았다. 과거 SFC용 소프트웨어의 가격도 이 정도였으니 비슷한 가격대라면 괜찮을 것이라는 의견이다. 또한 현재 용산에서 N64용 소프트웨어가 8만원 이상의 가격으로 팔리고 있으므로 조금은 싸지기를 바라는 유저들의 생각이 반영되었다.

6 기타 의견

① 현대의 N64 발매에 따른 찬반의견



② 기타의견

A/S가 잘 이루어져야 한다.

삼성처럼 흐지부지하지 말고 한글화, 국내개발 등에 신경썼으면 한다. 조이패드가 기본적으로 2개 들어있으면 좋겠다. 등

현대가 N64를 발매하는 것에 관한 의견은 찬성이 58%로 반대의 27%보다 훨씬 많았다. 지금까지 불법밀수를 통해 거래되던 N64를 정식으로 유통한다면 국내 게임계가 발전할 것이라는 의견과 과거 SFC가 현대의 참여 이후로 유저가 급속도로 늘어나고 발전했음을 기억하는 유저들의 의견, A/S가 나아질 것이라는 기대 등이 많았다. 반대의견에는 삼성이 단속에만 힘쓰고 소프트웨어의 개발에는 거의 신경을 안 쓴 것 등과 정식발매가 되어도 가격은 그대로일 것이라는 생각 등이 많았다.

현대전자측의 새로운 발표

현대전자는 N64의 국내 발매를 발표한 이후 여러가지 세부적인 면들을 새롭게 발표하였다. 우선 N64 한국형의 명칭은 '현대컴보이64'로 결정되었다. 과거에 현대 컴보이, 현대 슈퍼컴보이, 현대 미니컴보이 등 자사명과 브랜드명(컴보이)을 강조한 것과 상통하는 부분이다.

동시발매 소프트로는「슈퍼마리오64」,「파일럿윙스64」,「웨이브레이스」의 3가지로 정해졌다. 가격은 20만원대를 넘지 않도록 할 것이라고 한다. 국내에 많은 유저들이 있는 상태에서 시작한 카마PS를 누를 수 있고 과거에 삼성새턴을 사용했던 유저들을 현대컴보이64 유저로 끌어들이기에 딱 맞은 아주 매력적인 가격대이다. 소프트웨어의 가격은 아직 미정이지만 아주 비싼 가격은 아닐 것이라고 본다. 또한 일본판 N64와 동일한 하드웨어를 사용하고 미국 소프트웨어 타이틀을 발매할 예정이기 때문에 일본 게임들은 물론이고 미국의 게임들도 컨버터 등이 없이도 즐길 수 있도록 만들어져서 판매될 것이라고 한다. 아쉬운 점은 진동팩 등의 주변기기는 발매할 예정이 없다는 점인데 소프트쪽에 치중할 것이라는 현대의 입장이므로 그렇게 실망할 필요는 없을 것이다.

현대를 기대하며

유저들의 의견과 현대전자측의 발표를 비교해 보면 유저들의 입장에서 봐도 만족할만한 면이 상당히 많다는 것을 알 수 있다. 우선 가장 파격적인 것은 본체의 가격과 일본판 소프트웨어의 사용이 가능하다는 점이다. 유저들이 20-30만원의 가격대를 예상했던 것과 비슷한 가격으로 결정된다는 점은 유저들에서 아주 크게 어필할 것으로 보인다. 또한 슈퍼컴보이로 미국판 소프트웨어를 즐기려면 컨버터 등을 사용해야 했기 때문에 번거로웠던 점을 기본적으로 미국판 게임과 일본 게임 둘다 즐길 수 있도록 한 것은 유저들도 미처 생각치못한 현대전자의 서비스라고 할 수 있다. 명칭은 유저들의 생각인 '현대64'에 가까운 '현대컴보이64'이므로 그리 문제될 것은 없다고 본다. 소프트의 가격이 정해지지 않았다는 점이 약간 신경쓰이지만 아주 비싼 가격으로 발매될 일은 없을 것이고 현대측이 소프트를 중요시하고 있으므로 이 부분은 상당히 기대된다.

국내 최초 10만개 판매돌파

「슈퍼보이」, 10억 제소 물리친 이야기



국내 올드 게임 유저들이라면 90년대 초반에 인기있었던 「슈퍼보이」를 기억할 것이다. 당시 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ 시리즈가 MSX용과 메가드라이브용으로 나와 10만개나 팔리는 등 엄청난 인기를 얻었다. 하지만 「슈퍼보이」를 해 본 유저라면 모두 일본 게임 소프트웨어인 「슈퍼마리오」와 비슷하다는 것을 알았을 것이다. 아니 비슷할 뿐만 아니라 배경과 캐릭터를 조금 바꿨을 뿐 완벽한 「슈퍼마리오」였다. 「슈퍼마리오」를 그대로 모방해서 국내에서 10만개의 소프트웨어를 판 개발사였던 (주)새한상사는 그일로 인해서 닌텐도사에 저작권 침해라는 고소를 당해 벌금 10억원을 요구받았다고 한다. 5년 정도의 시간이 지났지만 그 당시에 공개되지 않았던 이야기에 대해서 알아본다.

MSX용 으뜸 개발사 새한상사

90년대초 국내에서는 게임 개발에 착수하고 있던 몇몇 개발사중 새한상사가 있었다. 그리고 새한상사 안에는 '재미나'라는 게임개발부가 있었는데 본디 독립적인 기업이었으나 새한상사와 합병을 하고 게임개발부로 자리를 잡았다. 재미나가 만든 게임은 「사이보그」를 비롯해 약 30여종인데 모두 앞서 말한 바와 같이 배경을 조금 바꾼다던가, 캐릭터를 약간 변경하는 등 편법으로 게임을 만들었다.

그러나 일본 패밀리용 소프트웨어를 그대로 패밀리용으로 모방해 내는 것이 아니라 다른 기종으로 바꿔서 컨버전한 것이다. 「슈퍼보이」는 누가 보더라도 「슈퍼마리오」의 모방작이었지만 패밀리용을 MSX나 메가드라이브용으로 바꿔 시판했던 것이다.

90년대초 국내 게임시장은 그야말로 카피 소프트웨어가 주류였다. 어설픈 카피로도 충분히 유저들을 모을 수 있었고 자체적으로 게임을 개발하기에는 능력이 부족했던 시기였다. 지금의 게임시장보다 규모는 훨씬 컸지만 이렇다할 규제도, 공윤도 없었던 시기라 너도나도 마음만 먹으면 일본 게임소프트웨어를 들여와 카피해서 쓸 수도 있고 모방을 할 수도 있었다.

문제가 되었던 패밀리용 「슈퍼보이」를 새한상사에서는 1,2,3은 MSX용으로, 4는 메가드라이브용으로 기종을 바꿨다.

그러면 그 많은 카피 소프트웨어들은 무사히 일본 게임개발사의 눈을 피해갔는데 유독 「슈퍼보이」만 닌텐도사로부터 저작권 침해라고 제소받은 것은 무엇 때문이었을까?

그것은 「슈퍼보이」가 국내에서 10만개를 팔아 새한상사가 많은 이익을 보았기 때문이다.

일본 게임업계는 한국의 게임 시장이 굉장히 작다는 것을 안다. 그렇기 때문에 한국 게임시장에 대해 특별히 관심을 갖고 있지 않다. 그도 그럴 것이 아케이드 시장은 보편적으로 퍼져있다고 해도 비디오 시장에 관해서는 어느 연령층으로 한정되어 있고 수요계층이 극히 미비해서 비관적이다.

그래서 닌텐도사도 별다른 신경을 쓰지 않고 한국 게임시장에서 떠도는 카피 소프트웨어에 대해 관여하지 않았던 것이다. 그러나 새한상사의 「슈퍼보이」가 10만개를 넘게 판매되자 그제서야 소송을 걸면 그만큼의 많은 이익을 취할 수 있다고 판단, 저작권 침해에 대한 소송을 건 것이다. 말하자면 열매가 익기를 기다려 어느 정도 익게 되자 거저 먹겠다는 심산이었던 것이다.

「슈퍼보이」와 「슈퍼마리오월드」



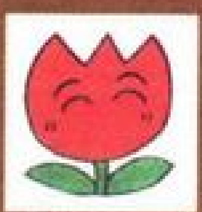
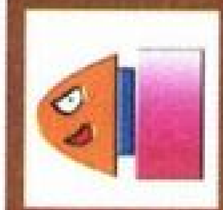
슈퍼마리오월드 화면사진



슈퍼보이 화면사진

「슈퍼보이」를 보면 아무리 배경을 바꾸고 캐릭터도 조금 변형했

〈아이템 비교〉

슈퍼보이		슈퍼마리오월드
	아이템이 나오는 상자	
	캐릭터 크기 조절	
	무기를 쓸 수 있다	
	무적이 되는 아이템	
	방해 캐릭터	
	방해 캐릭터	
	방해 캐릭터	
	방해 캐릭터	
	물 건너는데 방해물	
	장해물	



슈퍼마리오월드



슈퍼보이

다고 해도 「슈퍼마리오월드」같다는 느낌을 배제할 수 없을 정도로 비슷하다. 주인공인 마리오를 조금 변형했다고는 하지만 실제로 다른 점은 거의 찾아볼 수 없고 아이템이나 그 밖의 다른 캐릭터들도 날개를 붙인다든지, 꼬리를 붙이는 등 조잡한 방법으로 약간의 수정만 했을 뿐이다. 그렇지만 재미있는 것은 「슈퍼보이」에 등장하는 아이템에는 한국적인 아이템을 삽입한다는 취지에서 마리오 몸을 크게 만들어 주는데 필요한 아이템을 인삼으로 사용했고 꽃 아이템 다음에 나타나는 별 아이템을 태극 마크로 바꾸어 무적 상태로 만든 것이다. 공주를 구한다는 스토리도 똑같고 진행되는 것도 같다. 배경색이 조금 다를 뿐이다.

저작권 침해에 관한 문제

그래서 닌텐도사는 새한상사의 「슈퍼보이」가 상당한 이익을 남긴 것을 알고 저작권에 관한 소송을 걸었는데 먼저 결과를 언급하자면 10억원을 물지 않고 끝났다.

이 일이 무리없이 끝난 것은 우리나라의 게임 시장이 아직 저작권 협회에 가입되어 있지 않은 상황이었고 세계적으로도 저작권에 대한 규제를 받지 않았기 때문이었다. 물론 저작권에 대한 적용을 받은 것은 87년부터였지만 그렇게 심하게 제한을 받지 않고 있었던 것이다. 그런 중에 새한상사가 닌텐도사에게 저작권에 대한 제소를 받게 되었고 그제서야 정식으로 저작권에 가입했다.

음악이라면 4음절이 같으면 표절이라고 하고 게임의 경우에는 캐릭터가 닮으면 전체 80%의 부분이 모방인 것으로 간주한다. 그렇지만 「슈퍼보이」의 경우, 이렇다할 특별한 저작권 가입도 없었을 뿐더러 같은 패밀리용이 아니라 다른 기종(MSX, 메가드라이브, 재믹스)으로 컨버전 되었던 것이기에 쉽게 닌텐도가 주장하는 로얄티 10억원의 손해배상을 넘길 수가 있었다.

한편, 「슈퍼보이」는 당시 엄청난 인기를 얻었다. 에피소드로 한 관계자에 따르면 지방의 매장상인들이 트럭으로 돈을 싣고 와서 「슈퍼보이」를 사갈 정도였다고 한다. 재믹스나 MSX, 메가드라이브를 갖고 있는 유저라면 하나씩이라도 갖고 있었고 용산에서는 거의 없어서 못 팔 지경이었다. 그렇게 수요를 따라가기 위해서 계속해 새한상사는 쉴틈없이 공장가동했다.

그후 단숨에 10만개라는 소프트웨어를 팔아버린 새한상사는 닌텐도사의 제소와 '광과민성반응'이라는 현상들이 보도되어 더이상 가능성이 없다고 판단, 게임개발을 포기하기로 결정했다.

지금은 게임개발에서 물러나와 무선호출기를 취급하는 업종으로 전환했으며 그 당시 개발에 착수했던 멤버들은 현재 유력 게임개발팀과 관련 업종에 종사하고 있다.

순수 개발력 필요

여기서 우리가 짚어야 할 것은 단지 '새한상사가 마구잡이의 게임카피로 저작권 문제에 걸렸었구나' 라는 식의 문제가 아니다. 현재의 국내 게임시장에 대해서 다시 생각해야 할 문제이다.

지금도 용산업체들은 불법 카피를 생산하고 있고 대기업들도 아직도 불법카피에 손을 못떼고 있는 상황이다. 합팩이라는 것이 그것이다. 여러가지의 게임들을 한꺼번에 내장한 팩인데 국내 유저들은 합팩을 선호하는 편이다. 또한 합팩은 저작권에 가입하기 이전의 것은 거의 다 실을 수 있다. 심의에서 아무런 규제를 받지 않는 것이다. 그렇지만 국내에서는 저작권 침해에 대한 문제가 있기 때문에 대만같은 저작권에 대해 아무런 규제를 받지 않은 나라에서 제작하여 수입루트를 통해 들여오고 있다. 제작업체들은 주로 용산 게임업체들이다.

중요한 것은 이런 것들이 모두 저작권에 위배된다는 사실이다. 그동안 아무런 위험이 없었으니까 안전하다는 식의 안일한 사고방식은 안된다. 과거 새한상사와 같은 예로 어느 순간에 이익을 많이 본 업체에 대해 일본이 저작권에 대한 문제를 들고 나올 지 모르는 일이다. 일본 게임업계가 한국 시장을 작은 시장으로 간주해서 신경도 쓰지 않지만 소송을 걸어서 로얄티를 많이 받아낼 수 있을 정도의 어느 업체가 성장한다면 저작권에 대한 문제를 다시 들먹일 수 있는 것이다.

흥미 기획

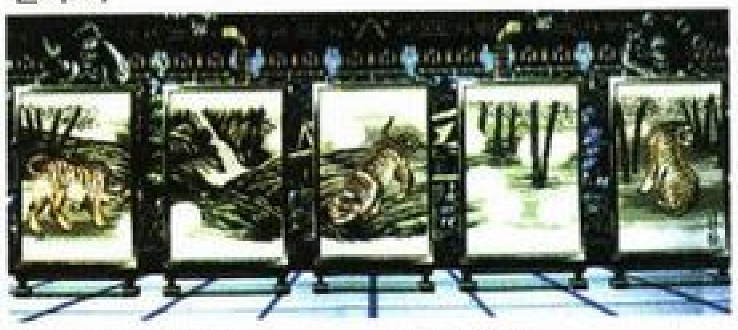
여러 게임 메이커에서 쏟아져 나오는 수많은 격투 게임 중에서 자신에게 가장 잘 맞는 메이커의 게임은 무엇일까? 물론 유저 나름대로 캐릭터라든가 시스템 때문에 자신이 좋아하는 메이커의 게임이 있겠지만 너무 많은 격투 게임을 즐기다 보니 내가 가장 재미있게 즐길 수 있고 나와 궁합이 맞는 격투 게임은 과연 어느 회사의 작품일까?하고 의문을 가질 수 있다. 챔프에서는 현재 인기를 누리고 있는 격투 게임을 메이커별로 나누어 적성에 맞는 게임 타입과 메이커를 찾도록 했다. 과연 나와 가장 어울리는 메이커는 어디인가?



매니어와 궁합이 맞는 격투 메이커를 찾아라!

SNK편

1) 아래 그림은 용호의 권2에 등장하는 스테이지입니다. 다음 보기 중 어느 캐릭터가 등장하는 스테이지일까요?



①야마다 쥬베이　②빅 베어
③조 히가시　④시라누이 마이

2) 진 사무라이 스피리츠에서 주인공인 하오마루는 스승인 가후인 니코틴의 수하에서 무술을 연마해 검술의 달인이 되었다. 다음 중 하오마루와 함께 동문 수학하면서 무술을 연마한 사람은?

① ② ③ ④



3) 킹 오브 파이터즈 '95의 터프가이 야가미 이오리의 초필살기인 '금천이백십일식 팔아녀'의 커맨드 중 맞는 것은?

①←↙↓↘→↘↓ + B
②↓↘→↘↓↙← + AC
③↓↙←↙↓↘→ + C
④←↙↓↘→↙→↘→ + BC



4) 킹오파 94, 95, 96에 등장한 최종 보스가 순서대로 맞게 짝 지어진 것은?
①타쿠마 - 오메가 루갈 - 크라우저
②크라우저 - 치즈루 - 기스 하워드
③루갈 번스타인 - 오메가 루갈 - 게니츠
④로렌스 블러드 - 크라우저 - 게니츠

5. 모든 게임 캐릭터의 디자인은 수백번의 러프 스케치와 수정을 거듭하여 완성된다. 아래 그림은 사무라이 시리즈에 등장하는 캐릭터의 수정 전 러프 스케치이다. 과연 누구일까?
①어스퀘이크　②라인하르트 지거
③왕호　④김웅재



캡콤편

1) 슈퍼 스트리트 파이터2X에 등장하는 캐릭터들 중 가장 몸무게가 무거운 캐릭터는?
①혼다　②장기에프　③블랑카　④T.호크

2) 아래 3장의 캐릭터 사진을 보고 여러 스트리트 파이터 시리즈 중 어느 시리즈에 등장한 얼굴인지 맞춰 보세요?



①스트리트 파이터2
②스트리트 파이터2 대쉬 터보
③슈퍼 스트리트 파이터2X
④스트리트 파이터 제로

3) 캡콤의 SF격투 게임 뱀파이어에는 유달리 손이 큰 캐릭터들이 많이 등장한다. 다음 보기 중 손이 큰 캐릭터가 아닌 것은?
①빅토르　②사스콰치　③아나카리스　④자벨

4) 스트리트 파이터 제로2의 게임 화면을 보면 승리할 때마다 다양한 마크가 표시된다. 다음 승리 마크들 중 슈퍼 콤보로 상대를 쓰러뜨렸을 때 생기는 마크는?

① ② ③ ④



5) 스타 글래디에이터에 등장하는 캐릭터 중에서 원반을 무기로 하여 싸우는 캐릭터는?
①하야토　②준　③새턴　④빌 슈타인

세가편

1) 버철 파이터2의 캐릭터 선택 화면에서 등장하는 10명의 캐릭터의 순서가 바르게 짝 지어진것은?
(왼쪽부터 시작)
①아키라 - 파이 - 라우 - 울프 - 제프리 - 카 게 - 사라 - 잭키 - 순제 - 리 온
②아키라 - 파이 - 라우 - 제프리 - 카게 - 울 프 - 잭키 - 사라 - 순 제 - 리온
③아키라 - 라우 - 파이 - 울프 - 카게 - 제프리 - 순제 - 사라 - 잭키 - 리온
④아키라 - 라우 - 파이 - 제프리 - 사라 - 잭 키 - 울프 - 순제 - 잭 키 - 리온

2) 다음 그림은 버철 파이터2의 스테이지를 쿼터 뷰 시점으로 찍은 것이다. 4개의 스테이지 중 리온이 등장하는 스테이지는?

①  ② 

③  ④ 

3) 아키라의 강력한 필살기인 붕격운신쌍호장(P+K+G ← ↘ P+K ← P)은 세가지 기술이 복합되어 창조된 기술이다. 맞게 짝 지어진 것은?
①붕권 + 요자천림 + 쌍장
②붕추 + 순보번과 + 낙보수
③격붕추 + 창하포 + 독보정슬
④붕추 + 독보정슬 + 쌍장

4) 다양한 무기를 가지고 대전을 벌이는 세가 AM3연의 작품인 라스트 브론크스에서 가장 무거운 무기를 들고 싸우는 캐릭터는?
①쿠로사와 ②요코
③유사쿠 ④자이모쿠

5) 버철 파이터3에서 가장 인기없는 캐릭터는 디카 아라시이다. 이 캐릭터의 기술 중에서 가장 강력한 기술은?



①귀신 쳐올리기
②겨드랑이 찍기 후 개구리 걷기
③살바잡기 후 외무쌍
④합장 비틀기

남코편

1) 철권1의 주인공 캐릭터인 카즈야의 가슴에는 큰 상처 자국이 있다. 이 상처는 왜 생긴 것일까?



①요시미츠와의 대전 중 그의 칼에 베었기 때문
②프로토타입 잭의 드릴에 가슴을 스쳤기 때문
③헤이하치가 그를 절벽 아래로 떨어뜨릴 때 나무가지에 긁혔기 때문
④아머킹과의 치열한 격투에서 그의 어깨에 달린 날카로운 쇠붙이에 의해

2) 철권2는 비슷한 기술을 사용하는 캐릭터들이 많이 등장한다. 다음의 캐릭터들 중에서 붕권을 사용하는 캐릭터가 아닌 것은?
①헤이하치 ②니나
③폴 피닉스 ④왕진레이

3) 다음 캐릭터들 중 철권3의 새로운 주인공인 카자마 진과 혈연 관계가 아닌 사람은?
①준 ②헤이하치
③폴 피닉스 ④카즈야

4) 소울 에지에는 상당히 많은 캐릭터들이 등장한다. 소울에지는 한국인 캐릭터들이 등장하는 게임으로도 유명한데, 사진의 미소녀 캐릭터가 사용하는 무기의 이름은 무엇인가?



①가이아 소드 ②참철검
③금강검 ④참마도

5) 철권3에 등장하는 캐릭터 중에서 철권1부터 꾸준히 등장하는 캐릭터는 몇명인가?
①5명 ②3명 ③1명 ④0명

나와 천생연분의 격투 메이커는?

각 메이커별 문제를 채점 후 SNK편의 문제를 80% 이상 맞추었다면 SNK 매니어, 캡콤편의 문제를 80% 이상 맞추었다면 캡콤 매니어, 세가편의 문제를 80% 이상 맞추었다면 세가 매니어, 남코편의 문제를 80% 이상 맞추었다면 남코 매니어라고 할 수 있다.

SNK편과 캡콤편을 모두 80% 이상 맞추었다면 2D 격투 게임 매니어이고 세가편과 남코편을 모두 80%이상 맞추었다면 3D 격투 게임 매니어이다.

단, 모든 타입에 속하지 않는 경우(80%이상 정답을 맞춘 것이 없을 때)는 게임에 열성을 가지고 노력해야만 하겠다.

SNK 매니어 (SNK편의 80% 이상 정답률)

SNK의 격투 게임은 대부분이 화려한 연속기를 중요시한다. 연속기 없이는 승리하는 것이 거의 불가능할 정도이다. 또한 ←↙↓↘→↘↓, ↓↘→↘↓↙← 등의 복잡한 커맨드 입력을 사용하는 기술들이 대부분이므로 레버 조작이 정확하고 뛰어나다. SNK의 격투 게임의 기술들을 완벽하게 사용한다면 다른 격투 게임이라도 어렵게 느껴지는 기술이 없을 것이다. SNK의 격투 게임을 마스터한 당신은 만능형 매니어이다.

캡콤 매니어 (캡콤편의 80% 이상 정답률)

격투 게임의 큰손인 캡콤. 캡콤은 ↓↘→, →↓↘ 등의 커맨드를 만들어 낸 격투 게임의 아버지라고 할 수 있다. 이러한 간단한 레버 조작으로 모든 기술이 이루어지므로 상대방을 이기기 위해서는 감각을 상당히 중요시한다. 순간 순간 민첩하고 강력한 공격을 가하기 위해서는 상대방을 정신적으로 압도하고, 때로는 속여야 한다. 게임을 부드럽게 이끌어나가는 당신은 게임의 감각파 게이머이다.

세가 매니어 (세가편의 80% 이상 정답률)

세가의 3D 격투 게임은 →→, →↓, ↘ 등의 비교적 간단한 레버 조작과 버튼 연타로 기술의 사용이 가능하므로 정확한 레버 입력과 타이밍 없이는 승리할 수 없다. 어느 게임이나 그렇겠지만 특히 세가의 3D격투 게임은 버튼만을 마구 연타한다거나 기술의 사용 시기를 놓치면 상대방을 이길 수 없다. 상대방을 예측하고 공격, 방어하며 대담하게 게임에 임하는 차분하고 대담한 게이머라고 할 수 있다.

남코 매니어 (남코편의 80% 이상 정답률)

남코의 격투 게임의 공통점은 콤보 기술과 연속기들이 뛰어나다는 점이다. LP, LP, RP, LK, RK, LK, LK, RP처럼 버튼을 순서대로 누르지 않으면 강력한 기술을 사용할 수 없는데, 대표작인 철권에 10단콤보라는 연속기가 사용될 정도로 남코의 격투 게임은 각종 콤보를 능수능란하게 사용하기 위해서는 꾸준한 노력이 필요하다. 아무리 여러가지 게임에 능숙한 사람이라도 현란한 연속기를 모른다면 이길 수가 없기 때문이다. 남코 매니어는 조용히 실력을 키워나가는 노력파 매니어이다.

모든 문제의 정답률로 보는 나의 위치는?

모든 문제의 종합 결과를 살펴보면 격투 게임에서의 나의 위치를 알 수 있다. 나는 과연 어느정도 수준의 매니어일까?

정답률	레벨	레벨 설명
0 - 30%	초보자	이제 게임을 시작하는 사람인가? 격투 게임을 어려워하지 말고 여러번 해 보아야 한다
30 -50%	초보 매니어	격투 게임은 어느 정도 해 보았지만 아직은 미숙한 사람이라고 할 수 있다
50 - 70%	중급 매니어	격투 게임이라면 어느정도 자신이 있는 사람. 하지만 자신이 즐겨하는 게임이 아니라면 자신이 없다
70 - 90%	중고급 매니어	어떤 격투 게임이라도 잘 할 수 있는 매니어. 그 게임에 대한 백 스토리까지도 어느정도 알고 있다.
90 - 100%	고급 매니어	모든 인기 격투 게임에서 엄청나게 뛰어난 실력과 배경 지식을 궁극적인 격투 매니어의 표본

* 위 문제의 정답을 먼저 보지 말고 자신의 힘으로 풀어야 자신과 궁합이 맞는 격투 메이커를 찾을 수 있습니다.

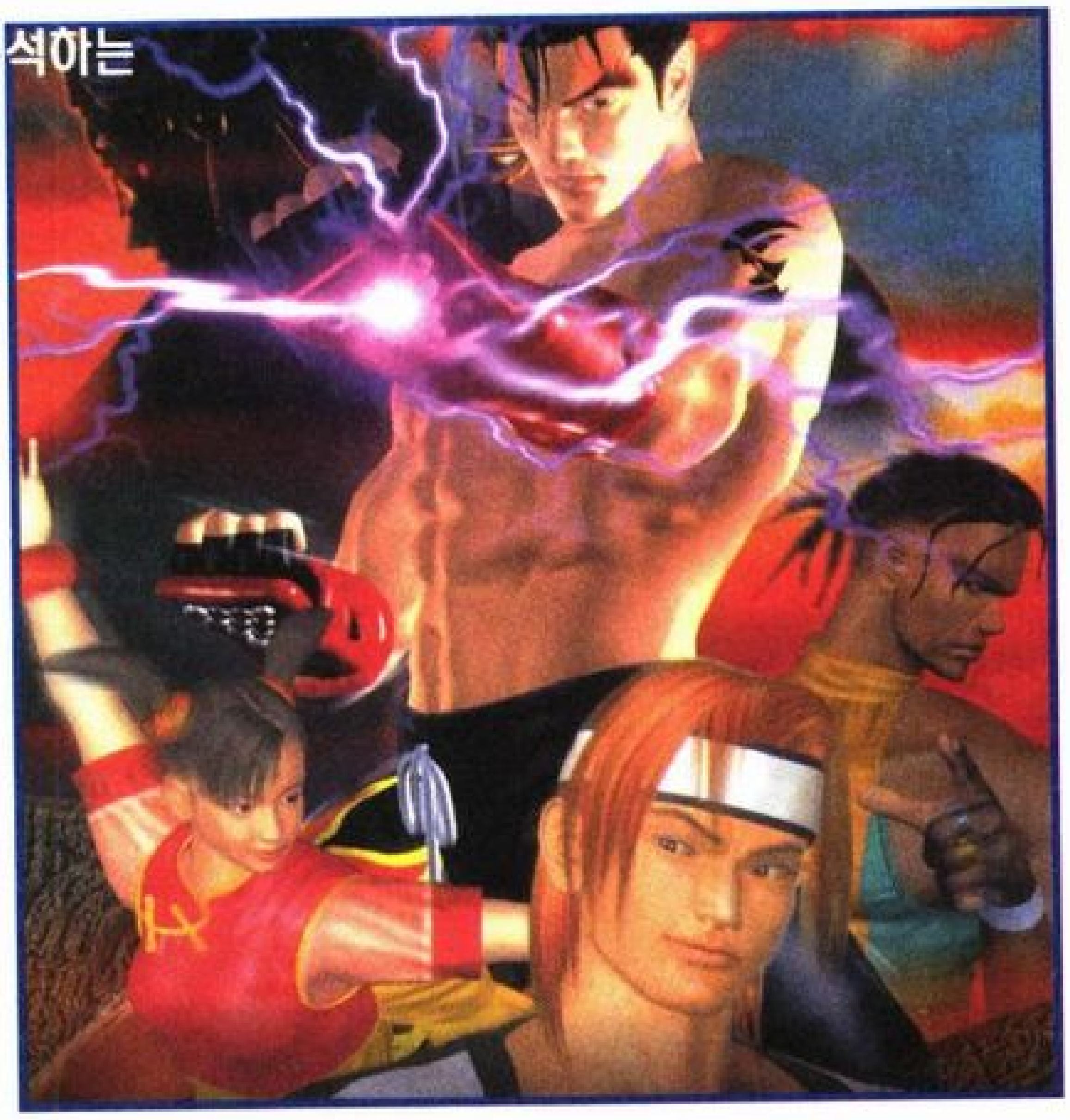
정 답

SNK	1.①	2.②	3.③	4.③	5.④
CAPCOM	1.④	2.②	3.④	4.③	5.③
SEGA	1.①	2.②	3.①	4.④	5.②
NAMCO	1.③	2.②	3.③	4.④	5.①

ARC 연재

국내 최강의 철권 배틀팀 T.H.G가 집중 분석하는

철권3



전작에 비해 월등히 파워 업된 멋진 그래픽과 다양한 필살기로 무장한 철권 시리즈의 제 3탄이 드디어 우리들 앞에 등장했다. 타 격투 게임에서의 3탄 징크스를 과감하게 깨고 무궁무진한 흥미거리를 갖추고 있는 철권3를 챔프는 국내 최강의 철권 배틀팀인 T.H.G에게 의뢰해 일주일간의 밤샘 작업 끝에 캐릭터별 필살기, 10단 콤보, 신기술 등을 집중적으로 찾아냈다.

또 이번 공략을 맡은 T.H.G 팀원들은 자신들이 전작까지 주로 사용해 왔던 캐릭터를 한사람씩 맡아 집중적으로 분석했다. 챔프는 앞으로도 이들과 철권 배틀팀들이 찾아내는 연속기, 연계기, 콤보 등을 매달 연재 분석할 계획이다.

※기판 협조: 게임센터 자유시간

전작에 비해 변경된 점

ARCADE

■제작사: 남코

■장르: 격투액션

■난이도: 상

1. 백 대쉬(←←)중에 공격 판정이 나온다는 점이다

오토 가드로 설정되어 있다고는 해도 마찬가지이기 때문에 상당히 조심해야 할 부분이다.

2. 다운 회피가 많아졌다.

다운 시에는 낙법으로 피할 수가 있는데 이것은 데미지량도 줄일 수 있고 후속 기술도 피할 수 있다. 요령은 땅에 닿기 전에 사용해야 한다. 그러나 기본 잡기 외에 잡기 종류나 카운터로 바로 다운되는 경우는 낙법으로 피할 수 없는 경우도 많다.

3. 시간차 공격이 생겼다

전작에서는 타격기 종류의 공격은 일정한 간격으로 구사가 가능했는데 이번에는 누르는 속도에 따라서 조금씩 늦게 나가기도 하므로 잘 사용하면 페인팅 기술로 활용이 될 것이다.

4. 3D의 최대 장점인 축이동이 새롭게 보강되었다

또 축이동 시 나오는 기술이 대폭 증가해서 공격 회피는 축이동을 많이 사용해야하고 기본적으로 많이 연습을 해서 빨리 익숙해지는 사람이 고수가 될 수 있다.

5. 회피 기술 대폭 증가

기술 흘리기 : 커맨드 잡기 풀기(전작에서는 되지 않았던 부분도 거의 풀 수 있다)

이것은 대부분 주먹 버튼으로 풀 수 있으므로 킹이나 니나의 커맨드 잡기는 상당히 약화되었다.

태클을 당했을 때에는 RP+RK로 풀 수 있고 보통 다른 커맨드 잡기도 LP 또는 RP 또는 LP+RP로 풀 수 있다.

6. 기 모으기

버튼 4개를 모두 누르면 가능한 기 모으기는 서서 기를 모으게 되는데 캐릭터의 몸에서 광채가 난다(사용 시간은 3초 정도이다). 이때 상대를 가격하면 상대가 방어해도 가드 데미지를 줄 수 있고 가격 시 카운터 처리가 된다.

7. 백 덤블링과 밀어내기 (근 거 리 시)

전작에서는 존재하지 않았던 백 덤블링과 밀어내기(근 거리 시) 등이 철권3에서는 가능해졌다. 백 덤블링의 커맨드는 ↑ ↖인데 요시미츠, 니나, 샤오유, 로우 니나 등만이 가능하다.

8. 하단 흘리기

↓LP+LK or RP+RK(요시, 니나, 로우, 레이, 화랑)

킹은 ↓LP+RK or RP+LK. 폴, 에디, 진은 없다.

상대방은 하단 기술을 흘려버리는 기술로 외문과는 다르게 상대공격을 무효화시킨다.

기본 조작법



탭	:→
길게 입력	:➡
중립	:N
동시에 사용	:+
두번입력	:→→
대각선	:↘↗↖↗

하이 점프가 없어졌고 ↑ 또는 ↓ N하면 왼쪽과 오른쪽 축이동이 된다. ← 또는 →으로 축이동 중 캔슬이 가능하다. 축이동 시에는 45도 정도 좌 또는 우로 이동한다

ARCADE

※?는 남코에서 아직 기술을 공개하지 않은 상태이므로 확실한 기술명을 알 수 없는 기술입니다.

폴 피닉스



담당 : 조현철

철권1,2에 이어 3편에서도 다이나믹한 몸동작이 건재한 폴은 기본기가 확실한 캐릭터이다. 축이동 기술은 부족하지만 축이동 중 커맨드 종류의 타격기를 잘 활용하면 강력한 캐릭터로 이용할 수 있다.

10단 콤보	LP, RP, LK, LP, RK, RP, LP, RK, RP, LP LP, RP, LK, RP, LP, RP, LP, RK, RP, LP	
5단 콤보	LP, RP, LK, LP, RP	
P.K 콤보	RP, LK	
P.D.K 콤보	RP, ↓LK	
잡기 기술	기본 잡기	LP+LK 또는 RP+RK
	반달 던지기	← LP+RK
	어깨 밀어내기	→ → LP+RP
	풍아	↘ LP+RP
		상대방의 측면이나 뒤에서 LP+LK 또는 RP+RK
신 기술	뒤 회피	↓ ↙ ←
	기와 깨기	뒤 회피 중 LP
	?	뒤 회피 중 RP
	?	뒤 회피 중 LK, RP, RP
	?	뒤 회피 중 LK, RP, LP
	?	→ LP + RK
	?	→ LP+RP
	이질풍	↓↘→ LP
전작 기술	붕권	↓ ↘ → RP
	삼보룡	→ → LK, RK, LK
	쌍비천각	↗ LK, RK
	?	→ → RK
	엽앵	앉은 상태 ↘ RP
	엽앵철기	앉은 상태 ↘ RP, RP
	낙엽	앉으면서 RK, RP
	기와 깨기	앉으면서 LP
	기와깨기 붕권	앉으면서 LP, RP
	질풍	→ → RP
	암석 깨기	↓ RP
	태클	↙ LP+RP
	?	태클 중 LP, RP, LP, RP, LP
	암운 조이기	태클 중 RP, ↓ LP, LP, N, RK, RP, L
	?	태클 중 LP, RP, LP, LP+RP
	팔꺾기	태클 중 LP+RP
필살기	만성용왕권	← LP+RP



폴의 골뱅 치가리고 드러봤니



이 철산고는 내가 아키라에게 전수시킨 것이다

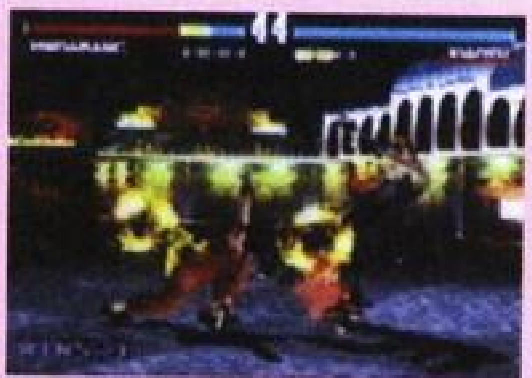
린 샤오유



담당 : 이원희

철권3에 새롭게 등장한 귀여운 중국 여성 캐릭터. 공격 전 봉황 자세가 상당히 특이하며 축이동 기술이 많아서 잘못 사용하면 그녀를 사용하는 사용자가 어지러울 정도로 화려한 동작을 보이고 있다.

잡기 기술	기본 잡기	LP+LK 또는 RP+RK
	잡기	↓ ↙ ← LP+RP
	머리 넘기	→ RP, LP
회피 기술	상단 기술 흘리기	←LP+RK
	하단 기술 흘리기	↓ LP+RK
축이동 기술	견제 축이동	← LP+RP
	사이드 덤블링	→ LP+RP
	축 돌기	LK+RK
	축 돌고 뒤 보기	← LK+RK 또는 → LK+RK
	점프차기후배후차기	→ → LK
	배후 축이동	← LK+RK
신기술	양팔 올려치기	↓ N RP
	배후 점프차기	→ → LK
	배후 덤블링	→ → LK+RK
	하단 찍기	↓+LK
	패스트 파워 펀치	↙ LP
	스피닝 펀치	↘ LP
	업 워드 슬램	↑ LP
	레프트 라이프핸	← LP
	지소퇴	↓ LP
	미드 라이트	RP, LP
	?	↑+, RP
	라이트 사이드 스탭	←, RP
	에버시브 액션	→ → LP+RP, LP+RP
	라이징 어퍼컷	↓ N RP
	?	↘ ↘ LK, LP 또는 ↓ ↘
	A.J 어퍼컷	LP, ↓ RP
	오버헤드 콤보	↑, LP+RP, RP, LP
	?	↙ LK
	2 톰프 킥	↙ RK
	레프트 라운드 하우스	→ LK
	트워링 킥	↑ RK
	스윕 킥	→ → RK
	오버헤드 슬립	→ → LK+RK
	푸힐 플러리	↓ ↘ LK, RP, LP, RK
	?	↓ LP+RP (봉황 자세)
	피닉스 어퍼	봉황 후 LP 또는 RP
	피닉스 킥	봉황 후 LP+LK
	?	→ 봉황 후 LK+RK 후 LP+LK 또는 RP+RK
	?	봉황 후 RK, LK
	?	봉황 후 LK, LK
	?	봉황 후 ↘ RK, RK
	점프 두발 차기	봉황 후 ↑ LK, RK
	?	봉황 후 ↑ RK, RK
필살기	?	← LP+RP 중 LP+RP



체력 게이지가 딸리는 상황에서 샤오유 필살기가 나간다



샤오유의 회피 동작. 커맨드가 필요한 기술이다



봉황의 날기 전 준비 동작



날아가는 듯한 모습



레이 우롱

담당 : 한상민

중국 권법을 많이 사용하므로 조금 난해한 기술이 많다. 익숙해지려면 많은 시간이 필요한 캐릭터이다.

10단 콤보	LP, RP, LP, LK+RK, RP, LP, RK, LP, RP, LK LP, RP, LP, LK+RK, RP, LP, RK, LP, RK, RK LP, RP, LP, LK+RK, LK+RK, LK+RK, LP, LP,RP	
신 기술	뱀의 자세	
	6연타	LP, LP, LP, LP, LP, LP
	?	RP, RP, RP
	?	LK
	?	RK(?) 다시 용성 자세
	용의 자세	
	?	LP (잡기 종류)
	?	RP
	?	LK
	?	RK
	사마귀 자세	
	?	LP,LP,RP
	?	RP
	?	LK
	?	RK 후에 RK, RP, LP, RP, RK
	호랑이 자세	
	?	LP
	?	RP
	?	LK
	?	RK
	학 자세	
	?	LP
	?	RP
	?	LK 또는 LK, RK, RP, LK
	?	RK
	잡기류	↗ LP+RP
	?	↓ LK+RK
	?	↖ 또는 ↗ RP, LP.
	?	← LP+RP
	취권	→ LK+RK
	?	취권 중 LK
	?	취권 중 RK, LK
	뱀의 자세	축이동 중 LP+RK 또는 RP+LK
	뱀의 자세	↙ RK 후에 ↓
	용성 중	→ N ,LP, RP, LP, RP, LK 또는 RK
	뱀	LP 후 ↑또는 ↓
	용	LP, RP 후 ↑또는 ↓
	사마귀	LP, RP, LP 후 ↑ 또는 ↓
	호랑이	LP, RP, LP, RP 후 ↑ 또는 ↓
	학	LP, RP, LP, RP, RK 후 ↑ 또는 ↓
	사돌연격	← LP+RK, RP, RP, RP,
	용성중단각	→ N, LP, RP, LP, RP,LK
	용성하단각	→ N, LP, RP, LP, RP,RK
	랑아요진각	→ N, RK, LP, RP,LK
	눕기	↓ LK+RK 눕기중 상대방 머리쪽 or 다리쪽 LK+RK 눕기중 구르기 눕기중 상대방 머리쪽 LK, RK
	비수조	← LP+RK
	용조연각	비수조 중 LK, LK, LK, LK
	필살기	비수조중

뱀
↑호랑이 ↓사마귀
↑원숭이 ↓학



레이의 사마귀 자세. 용과 뱀권 사이에 출현



호랑이 자세. 사마귀나 학권 사이에 출현

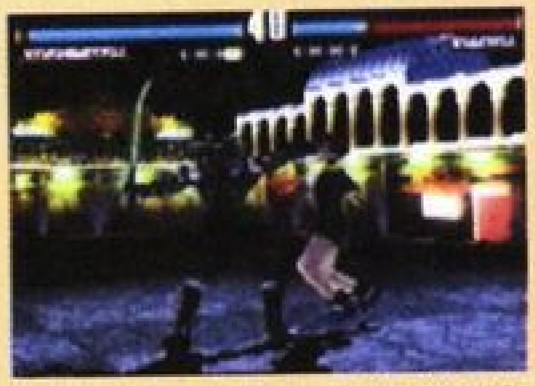


요시미츠

담당 : T.H.G 전원

언제나 긴칼을 들고 다니면서 더욱 칼의 용도를 더욱 높였다.외계인의 모습이 느껴지며 연계기가 많이 충실해졌다.

10단콤보	LP RP LP RK RK RK LP LP LP LP LP RP LP RK RP RP RP RK LP LP RK RK LP LP RK RK LP LP LP LP	
신기술	기본잡기	LP+LK, RP+RK
	인법노락	↓ ↙ ← LP+RP
	인법 양영	→ → LK+RK
	인법 쿠나사기	인법양영 중 LP+RP
	?	인법 쿠사나기중 LK+RK
	?	← LP LP LP LP LP LP
	?	↙ RP RP RP RP RP RP
	인법 만상	앉아서 ↙ LK LK LK LK LK LK
	?	인법만상 중 → RK
	인법만차	↗ LK+RK
	?	인법만차 중 ← LP LP RK 후 ↙ LP
	?	인법만차 중 ← LP LP ↗ LK+RK
	칼 외문	←LP+RK
	?	LK+RK(축이동 중)
	?	축이동 중 LK+RK 후 LP+RK
	독 뿜기	← LP+RP 후 아무 버튼
	칼 올라서기	↑LP+RP(이동 시는 ↖, ↑, ↗)
	칼 타고돌기	칼타기 중 LK or RK
	광속 베기	→ → RP
	만아구라	↓LK+RK
	?	만아구라 중 RP
	?	만아구라 중 RK
	칼 공중돌기	↗(N)LP+RP 중에서 ←(돌아 내려치기)
	화 엄	↓(N)↙ ← LP
	할 복	→ ➡ LP+RK
	2번 할복	할복중 → → LP+RK
	서서할복	↓LP+RK
	할복돌기	서서할복 중 LP, LP, LP, LP
필살기	참목검	↙ LP →, →, LK, LP
	칼 돌리기	← ← LP 중 LP
	번개	LK RK
	이슬 치우기	앉아서 ↘ RK



요시미츠의 기 빼앗기 동작. 대전 중에는 사용이 상당히 힘들다



요시미츠의 칼 외문. 아주 가깝게 들어가면 타격판정이 나온다



학 자세. 옴 숨을 발 끝이 이파오는군



뱀의 자세. 5권법의 맨 처음 동작



화 랑

담당 : 강혁준

태권도의 모습을 잘 나타내는 캐릭터로 좌.우 스텝에 따라 나오는 기술이 다르다. 어쩌면 최강 일수도....

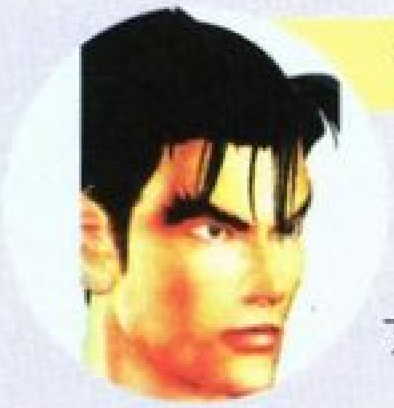
10단 콤보	왼발에서	RP RP LK RK LK RK RK RK RK LK
	오른발에서	LP RP LK RK LK RK RK RK RK LK
	기본 잡기	LP+RP , RP+RK
	?	↓ ↙ LK
	?	→ → RP
	스카이 블래스	→ ↓ ↘ RK
	왼발 캔슬	→ ↓ ↘ LK
	스위치 페이스 어웨	LP RP
왼 스텝	스텝 바꾸기	LK RK
	기계 킥	LK LK LK LK
	응용 기계킥1	LK LK ↓LK
	응용 기계킥2	LK LK ↓LK RK RK
	혼합킥	↓LK LK RK RK
	나비킥	RK RK RK RK
	정글 차기	2, RK RK
	찍어 후리기	↙, RK RK
	제비킥	→ → RK
	풍차	→ → LK
	점프 뒤돌려차기	↑ LK
	견제 차기	← RK
	?	→ RP
	플라잉 이글	↘ LK RK
	헌팅 호크	↗ LK RK LK
	더블 펀치 킥	LP LP LK LK
	원투 에어킥	LP RP LK
	원투 뒤돌려 차기	LP RP RK
오른 스텝	?	RK RK
	응용 풍차	RK LK
	응용 회축	LK LK
	견제 차기	← LK
	사이드 턴	← RK
	?	LP LP
	원투	RP LP
	회축	LK RK
	발레킥	←(N) RK RK(빠르게)
	?	→ → LK
	?	→ → RK LK
	?	↗ RK
왼 스텝 캔슬	뒤돌려 차기	RK
	기계킥	LK LK LK
	나비킥	LK LK RK RK
	하단 킥	↓ LK
	하단 후리기 킥	↓ RK
	찍어 차기	→ LK
	?	← LK
	에어 킥	→(N) LK
오른 스텝 캔슬	뒤돌려 차기	LK
	찍어 차기	↓ RK/p
	중간 옆차기	RK
	사이드	← RK
	?	→ RK
	하단 킥	↓ LK
	?	LP



레이의 포즈가 이상하다. 알고보니 화랑의 배후잡기였다



앞 대쉬 RK 후 나가는 아주 빠르고 리치가 긴 기술



카자마 진

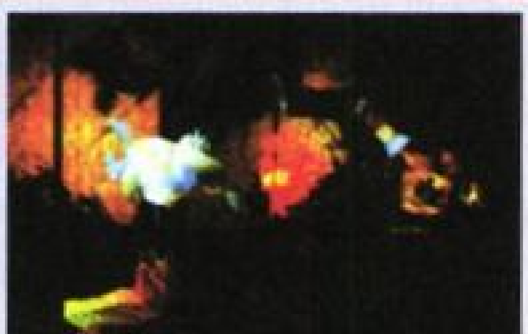
담당 : 김영삼

카즈야와 준의 아들답게 부모의 기술을 반씩 사용한다.현란한 기술보다 단순하면서 강한 기본기로 공중콤보가 많을 것으로 기대된다

10단 콤보	→ → RP LP RP RP LK RK RK LP RP LP	
	→ → RP LP RP RP LK RK RK LK RP LP	
	→ → RP LP RK RK RP RK LK RK RP LP	
	← RP RK RK RK RK RP LP+RK RP LP LK(또는 RK)	
	← RP RK RP LP RP	
	← RP RK RP LP ↓ RP	
	LK RP RK LK LP+RK RP LP LK(또는 RK	
	LK RP RK LK LP+RK RP RP LP RP(또는 ↓RP)	
	원투	LP RP
	무적가드	← LP+RP
	마신권	← → RP
	나살문	마신중 LP RP
	나살문	마신중 LP ↘ RP
	중단 찌르기	→ → RP
	귀곡연권	RP LP RP
	섬광열권	LP LP RP
	귀살	축 이동중 RP
	?	→ → LK
	풍신	→ ↓ ↘ RP
	더블 어퍼	앉은 자세중 LP RP
	나락	→ ↓ ↘ RK RK
	?	→ ↓ ↘ N RK RK
	?	→ LK
	나선 습인각	↗ RK RK RK RK
	뇌신권	→↓↘ LP
	뇌신중단각	뇌신권 중 LK
	뇌신하단각	뇌신권 중 RK
	나락 쓸기	→ ↓ ↘RK RK
	?	↓ LK+RK
	무릎차기	→ LK
	파쇄축	↗ RK LK 또는 RK LK
	얼티메이트 태클	↓ LP+RP 또는 ↙ RK+LK
	팔꺾기	태클 중 LP+RP
	3연타 후 팔꺾기	LP RP LP LP+RP
	원투 무릎차기	LP RP RK
	이문쌍각	↓단 찍기LP RP LK RK
	원투 찍기 올려차기	LP RP LK →RK
	백로 유무	LP+RK RP RK
	백로 하단각	LP+RK RP ↓RK
필살기		← LP+RK
잡기	?	↘ LP+RK
	기본잡기1	LP+LK
	기본잡기2	RP+RK
	박치기	→ → LP+RP



지금까지 밝혀진 바로는 풍신류 캐릭터 중에서 카자마 진만이 구사하는 초풍신. 몸에 전류가 휘감긴다



진의 나찰문이 작렬

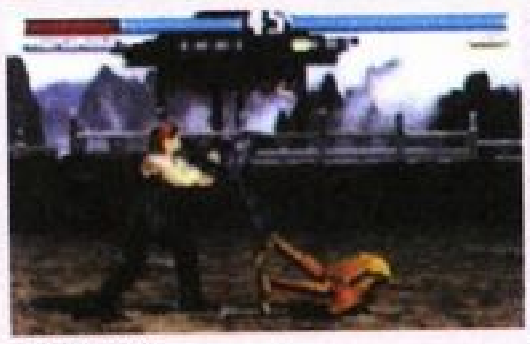


포레스트 로우

담당 : 이원희

아버지의 모습과 다를 바 없다. 예전의 기술과 스피드, 게다가 신기술의 조합으로 더욱 까다로워진 캐릭터로 급부상했다.

10단 콤보	↘LP, RP, RP, LP, LK, LK, LK, RK, LK, RK	
	↘LP, LK, RP, RP, LK, LK, LK, RK, LK, RK	
	↘LP, LK, RP, RP, LK, ↓LK, LK, LK, RK, RK	
신 기술	기본 잡기	LP+LK 또는 RP+RK
	무릎 치기	→→LK+RK
	절함 펀치	↘RP+LP
	절함펀치중	RP, LP, RP
	드래곤 다이브	→LP+RK
	썸머	↓LK+RK
		썸머중 ↓(눕기)
	드래곤 펀치	←LP+RP 후에 LP
	파워 피스트	←LP, RP, LP
	크라잉 킥	←RP, LK, RK
	원 배후 썸머	↙RP, RK
	썸머 후 올려차기	↓+, ↑ 후에 RK
		축이동 중 LK+RK
	썸머 솔트 킥	↓+, ↑+, RK
전작 기술	썸머 솔트 킥	↓+, ↑, RK
	썸머솔트 드롭	↓+, ↑+, LK+RK
	스핀 킥 콤보	LK, RK, LK
	좌연권	LP, LP, LP, LP, LP
	좌우 연권	좌연권 중 RP, RP, RP,
	삼연킥	LK, LK, LK
	슬라이딩	↘, ↓, ↘ LK
	드래곤로우 레프트썸머	앉는도중 RK, LK
	드래곤 썸머	RK, ↑, LK
	레프트 썸머	↓+ 또는 ↓, RP, LK
	킥 썸머	LK+RK
	더블 썸머	←, LK, RK, RK
	스핀킥 썸머	↓+ LK, RK
	라이트 썸머	↖또는 ↑ 또는 ↗
필살기	?	↙LP+RP
하단 흘리기		↓LP+LK or ↓RP+RK



로우의 백 섬머



로우의 흘리기 모션. 그러나 발만은 흘릴 수 없다



니나

담당 : 조현철

새로워진 기술, 적어진 딜레이, 예전의 모습을 가지고서 다시 돌아왔다. 새로운 꺽기가 아직까지 미궁속에서 맴돌고있다.

10단 콤보	LP, RP, LP, RP, RK, RK, RP, LP, RP, RK	
	LP, RP, LP, RP, LK, RK, LK, RP, LK, RK	
잡기 기술	기본 잡기	LP+LK 또는 RP+RK
	목잡아 던지기	↗LP+RP
	팔꿈치 치기	↘↘LP
	쌍장	→→LP+RP
	원투쌍장	LP(또는 ↘LP), RP, LP+RP
	원쌍장	LP, LP+RP
	아가미 베기	→→LP
	?	→→RP
	?	←RP, RP
	펄킥	→→ LK
	앉아 대쉬	↓↘→
	펄킥	앉아 대쉬 중 LK
	널킥	앉아 대쉬 중 N RK
	하단 돌려차기	앉아 대쉬 중 ↘RK
	아가미 베기	앉아 대쉬 중 ↘RP
	장악	앉아 대쉬 중 LP+RP
	한팔 꺾기	장악 중 LP, RK, RP, LP
	양팔 꺾기	한팔 꺾기 중 LK, LP, LP+RP, LP+RP
	어깨 꺾기	한팔 꺾기 중 RP, LP, LK, RK, , LP+RP
	손꺾기	장악 후 한팔꺾기 양팔꺾기(어깨 꺾기)
	팔꺾고 무릎치기	RP, LK, RK, RP, RP
	발꺾기	장악 후 LK+RK, LK, RK, LP+RP
	발꺾기2	장악 후 LK+RK, RK+RP, LP+RP
	앉아 뒤 피하기	↓↙←
	장악 꺾기	앉아 뒤 피하기 중 LP+RK
	?	장악 중 RP, LK, RK, LP, LP
축이동 기술	턱 올려치기	축이동 중 RP
	턱 올려치기	↓축이동 중 LP
	스크류 쌍장	축이동 중 LP+ RP
	스크류 쌍장	↓축이동 중 RK
	?	↙RP
	짓 밟기	상대방 다운 시 LK+RK
필살기	헌팅 스완	↙LP+RP



니나의 다운 밟기 카운터 가격 장면



신 어퍼 기술. 하지만 딜레이 시간이 약간 존재한다



에디

담당 : 조현철

카포에라의 동작을 기본으로 한 화려하기보다 어지러운 발차기를 주무기로 하는 캐릭터이다. 앞으로 철권3에서 브루스의 2세가 될지도..

★ **표시는 레버나 버튼 입력으로 서로 연결된다.**
♣ **표시는 연계기**

10단 콤보	RK, LP, RK, RP, RK, RK, RK, RK, AK, AK			
부메랑킥	힙토스	←↙↓↘→ LP+RP	바베드와이어	↙RK
	터치킥	→→ LK+RK	점핑 라운드 킥	↗RK
	★♣세이틀 라이트	RK LK	★♣바주카킥	RK
	★♣벨트 스윕	LK RK	★♣그라운드 킥	RK RK
필살기	부지워커	↙ LK+RK	★♣?	↘LK RK
	★♣몽키 트릭	→RK	★♣?	LK+RK
	앞차기	→→ LK	앞차기후	↓(징가모션)
			★♣아칭 크리센트	←RK
	★♣플랩잭	RK	★♣리버스	LK+RK
	★♣체인	↙LK	★♣롤	LK
	★♣롤 콤보	RK RK	핸드스탠드킥	→ LK
	?	핸드스탠트킥 중 ↑ LK 또는 RK		
	?	핸드스탠드포지션 ↘LK		
	?	핸드스탠드포지션 중 ↓ LK, RK		
	?	핸드스탠드포지션 중 ← LK, LK		
	?	핸드스탠드포지션 중 ↓ LK, RK		
	롤 아웃	→ LP+RP	핸드 스탠	↙RK(연타)
	벨트 스윕	LK RK	크라잉 니들	↓LP+RP
	?	LK+RK	리와인더	LP+RP
	핫 플레이트	LK	트위스터	↓RK
	점핑잭	↑LK		
축 이동기술	축이동 중LK+RK LK+RK LK+RK			
	축이동 중↙ LK RK RK LK+RK			
	축이동 중↑ LK RK			
	축이동 중↑ LK LK or(시간차 LK)			
	축이동 중 ↑ LK ↓ RK LK RP			
	축이동 중↑LK↓LK RK			
	축이동 중↑LK↓RK LK			





킹

담당 : T.H.G 전원

전작의 킹이 아닌 새로운 킹이다. 전의 킹의 기술을 모두 사용하면서 멋진 기술들을 가지고 나왔다.

10단 콤보	LP RP LP LP LP RP RK RK RK LP LK LP RP LP LP LK LK RK RK LP RK or RP LP RP LP LP LK LK RK LK RP LP + RP	
잡기기술	?	→↘↓↙← LP + RP
	기본잡기	LP + LK or RP + RK
	엘보다운	↓LP+RP
	중단잡기	↘LP+LK or RP+RK
	다운잡기	↙LP+LK or RP+RK
	세미 자이언트	다운잡기 중 다리쪽 ↙LP+LK
	?	다운잡기 중 다리쪽 ↙RP+RK
	머리꺾기	다운잡기 중 머리쪽 ↙RP+LK or↙RP+RK
	몸 뒤집기	다운잡기 중 측면 ↙LP+LK or ↙RP+RK
	팔꺾기몸통돌리기	다운잡기 중 엎드린 상대 측면 ↙RP+RK
	D.D.T	↙↙LP + RP
	톰스톤파일드라이버	↙→LP+RP
	프랑켄 슈타이너	↘LK+RK
	자이언트 스윙	→←↙↓↘→LP
	재규어 드라이브	↓↘→ LP
	?	재규어 드라이버 중LP+RP LK RK LP+RP
	발꺾기	↙LP+RP
태클 공격	태클	↓↙LP+RP
	?	태클 중 LK+RK LP+RP LP+RP(?)
	?	태클 중LP+RP LP+RP(?)
	?	태클 중LP RP LP RP LP(주먹 5연타)
	?	태클 중 LP RP LP LK+RK LP+RP LP+RP
신기술	구 5단잡기	원더풀 멕시칸 콤보
	리버스암 크러치	→↘LP+LK 또는 RP+RK
	백 드롭	리버스암 크러치 중 RP LP LP+RP
	저먼 스플렉스	백드롭 중 LK+RK LP+RP
	파워 붐	저먼 스플렉스 중 LP RP LK+RK
	자이언트 스윙	파워붐 중 RP LP LK RK
	신 5단잡기	새로운 5단잡기 콤보
	양팔걸기	↘LP+RP
	들어메치기	양팔걸기 중 RP RP LP+RP
	?깨기	들어매치기 중 LP+RP LK+RK LP+RP+LK+RK
	파워붐	?깨기 중 LP RP LK+RK LP+RP
	링 던지기	←LP+RP
	링 캔슬	링 던지기 중 LP+LK
	바닥 던지기	링 던지기 중 RP+RK



신잡기 첫번째 모션. 양팔을 잡어넣고있다.



신잡기 두번째 모션

	무릎찍기	링 던지기 중 LK+RK
	하단 흘리기	↓LP+RK 또는 RP+LK
	엘보 드롭	상대 다운시 ↗RP+RK
	스탠딩 아일데스 홀더	→N↓↘RP+LK
	S.T.F	스탠딩 아킬데스 홀더중 LP.RP.LK.LP.LP+RP
	스콜타운 데스록	스탠딩 아킬데스 홀더중 LP.RP.LK.LP.LP+LK
	인디언 데스록스	탠딩 아킬데스 홀더중 LP.RP.LP.LK.LP+RP+RK
	로메로 스페셜	인디언 데스록 중 LP+RP.LK.RK.LP.RP.LP+RP+LK+RK
	한팔꺾기	→N↓↘LP+RK
	한팔꺾기 2회	한팔꺾기 중 LP+RP.LP+RP
	?	↘RK
	제일킥	→→RK
	글라잉크로스촙	→→LP+RP
	다리꺾기	↙LP+RP
	스매쉬어퍼	→→RP
	그랜드스매쉬	→→N RP
	89 3.K	←RK
	블루터 싸이크론	LP+RP.LP
	덤블링	→LP+RK
	어깨치기	→RP+LK
	레그 래리어트	축이동 중 LK+RK
	한손치기	축이동 중 RP+LK
	발외문	←LP+LK or ← RP+RK
	아리킥	↓LK+RK RK RK

킹의 잡기표

신5단잡기

Ⓐ경우 구5단 중 2단후 신 2단으로 가서 마무리하면 총 6단이다
Ⓑ경우 신5단 중 마무리를 구5단인 자이언트 스윙으로 끝낸다.
(가)경우(축이동 중 RP+RK)의 동작이다.



T.H.G의 철권3 공략 후기

일단 장소를 빌려주신 [자유시간] 김원겸 사장님에게 감사드리며 거의 7일 동안의 밤샘 작업동안 수고해 준 T.H.G 팀원들에게 감사한다. 공략 중 기억나는 것은 에디의 정신없는 발차기를 보고 어떻게 공략을 시작해야 할 지 난감했던 것과 신잡기 커맨드를 찾기 위해 캠코더와 비디오 등을 동원해 작업했는데도 불구하고 마지막 6단째 동작과 니나의 신잡기도 이번호에 게재하지 못한 것이 아쉽다. 작업 도중 통신상의 정보를 배제하고 처음부터 시작한 것에 어려움도 많았으나 우리의 정보를 챔프를 통해 공개하기 위해 통신인들에게 아무런 도움을 주지 못해서 미안하다. 사진촬영 중 요시미츠의 분신 잡기는 프레임 수로 2명은 보이지만 촬영해서 보면 1명만 보이는 점도 특이하게 기억된다. 좀 더 난해하고 복잡한 기술과 무한 연타 등도 다음호에서는 확실하게 공개하도록 노력하겠다.

글 : 조현철

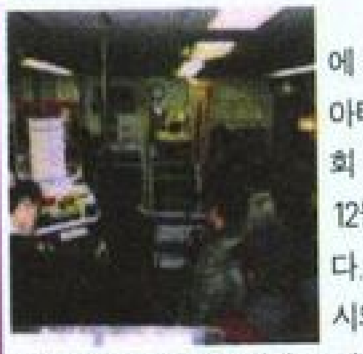
ARCADE

TEAM BATTLE

이달의 팀배틀 소식통에서는 팀배틀의 원조인 일본의 팀배틀 대회에 대해 알아 본다. 일본에서 가장 전통있는(비록 4년밖에 되지 않았지만) 팀배틀 대회인 '아테나 배'와 신주쿠 잭키, 붐붐마루 등 팀 배틀 스타들의 활약상에 대해서도 살펴본다.

일본 최고의 팀 배틀 대회「아테나 배」

제 1회 대회 (1994년 12월 3일)



팀 배틀사에 기억될 만한 아테나 배 제 1회 대회가 94년 12월 3일 열렸다. 버파2가 출시되고 얼마 지나지 않아 개최된 대회로 이 대회를 제패한 팀은 일본 아케이드 게임 잡지사인 게메스트의 공략진들로 구성된 철인 캐사오가 이끄는「게메스트 팀」이었다. 당시 쵸다라는 동네에서는 캐사오가 사용하는 카게가 최강이었고 그의 유일한 상대였던 모토아쯔기 라우도 이 대회때 캐사오에게 패배했다. 그러나 개최 장소가 '아테나'라는 지명도가 낮은 게임센터였다는 것과 출전 멤버들도 대부분 쵸다 주변에 사는 사람들이었다는 것이 후에 단점으로 지적되었다.

우승 : 게메스트 팀
MVP : 캐사오
명승부 : 캐사오 VS 모토아쯔기 라우
(게메스트 팀) (게임 유 팀)

제 2회 대회 (1995년 3월 21일)

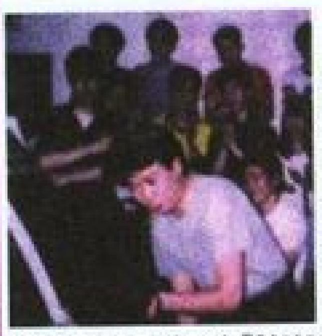


아테나 배의 소문이 널리 퍼져 관동 지방 플레이어들이 모여 개최된 제 2회 대회. 사천왕 라우, 신주쿠 잭키, 붐붐마루, 카시와 제프리, 이케부쿠로 사라 등도 이때부터 그들의 모습을 드러내기 시작했다. 2회 대회 때부터 대회 수준이 상당히 높아졌다. 캐사오는 준결승에서 붐붐마루에게 이기고 결승에 진출했으나 결승에서 카시와 제프리에게 패배해 MVP를 놓쳤다.

이 대회 때부터 일본의 팀배틀이 활성화되기 시작했다.

우승 : 전일본 팀
MVP : 카시와 제프리
명승부 : 카시와 제프리 VS 캐사오
(전일본 팀) (게메스트 팀)

제 3회 대회 (1995년 6월 25일)



관동 지방의 출전 팀 이외에 게스트 팀으로서 코토를 거점으로 활동하고 있는 다이몬 라우 등을 초청한 대회였다. 코토 대표인「천하일품 팀」은 예선전부터 놀라운 실력을 보이며 결선 토너먼트에 진출해 명문팀들을 차례로 연파하기도 했다. 3회 대회는 어떤 의미에서는 관동 지방과 관서 지방의 결전이라고도 할 수 있었다. 당시 중량급에서는 100%의 승률을 자랑하던 다이몬 라우에게 붐붐 마루가 울프를 사용해 던지기 기술로 승리를 낚아채 최고의 명승부전으로 뽑히기도 했다.

팀배틀에서는 캐사오가 이끄는「덤버라 팀」의 마사아니가 예상외로 대활약을 보여 우승했다.

우승 : 덤버라 팀
MVP : 마사아니
명승부 : 붐붐마루 VS 다이몬 라우
(스쿨 메이츠 더 가이즈) (천하일품 팀)

제 4회 대회 (1995년 11월 23일)



버전 업된 VF2.1이 사용된 제 5회 대회는 대회장도 아테나에서 록본기 'R?HALL'로 옮겨졌고 예선과 본선을 각각 다른 날에 치르는 등 대회 규모가 확대되었다. 참가 팀은 관동 지방, 코토 이외에도 오사카 팀도 출전했다. 제 4회 대회는 이로써 명실상부한 일본 전국 팀배틀 대회라고해도 과언이 아니었다. 세가 공인 대회인 맥시멈 배틀에서의 원한을 갚기 위해 캐사오에게 다시 도전한 ZAN은 분노의 대수붕추를 작렬시키며 복수의 주먹을 휘두르기도 했다. 한편 신주쿠에서 두각을 나타내던 아키다이젠 잭키와 빈보라우, 사킨 아키라의「2.1이모션 팀」이 안정된 실력을 보이며 이 대회를 제패했다.

우승 : 2.1이모션
MVP : 아키다이젠 잭키
명승부 : ZAN VS 캐사오
(A to Z 팀) (추파춥스)

제 5회 대회 (1996년 3월 31일)



최초로 5인제를 채용한 제 5회 대회. 시기적으로 버파2가 발매되고 나서 상당히 시간이 흘렀을 때였기 때문에 각 팀의 전법 스타일이 거의 노출되었고 서로 승리하기 위해 갖가지 압삽이가 속출하던 때였다. 그것을 입증했던 대전이 아키다이젠 울프와 찌비타의 경기였다. 아키다이젠 울프의 하단 50만 펀치 연타는 유명한 일화이지만 승리하기 위해서 수단과 방법을 가리지 않는 모습을 보였다고 비난을 받았다. 다른 팀에서는 VF2.1에서 무한 콤보를 발견한「기후 대표 팀」과 신흥 세력이라고도 말할 수 있는「고쿠분지 팀」에 큰 이목이 집중되었다. 그러나 이 신흥 세력을 누르고 우승한 것이 지난 대회의 우승 멤버로 구성된「아키다이젠 대표 팀」이었다.

우승 : 아키다이젠 대표 팀
MVP : 아키다이젠 울프
명승부 : 타격맨 VS 오오스 아키라
(고쿠분지 대표)(기후 대표 팀)

제 6회 대회 (1996년 11월 17일)



많은 VF팬들이 기다려왔던 버철 파이터3로의 첫번째 아테나 배였다. 제 6회 대회는 다시 3인제 방식이 채택되었다. 버파2에 완전히 물든 게이머들 중에는 버파3의 게임 시스템에 의문을 갖고 불안해 하던 사람들도 있었지만 대회가 시작되자 엄청난 VF3의 열기로 그런 의문은 불식되었다. 이 대회를 제패한 것은 카시와 제프리, 치비타, 마에다 아키라로 구성된「우승은 당연히 마에다즈」라는 팀이었다. 그외 4위까지를 살펴봐도 고쿠분지계 플레이어로 구성된「청매진리교 청산총본부 팀」에 전 대회에서 활약한 기후를 거점으로 한「마라족 팀」. 그리고 캐사오, 신주쿠 잭키, 붐붐 마루로 구성된「의립상웅 팀」. 그동안 평판이 높았던 팀들이 대부분 높은 순위를 기록했다.

우승 : 우승은 당연히 마에다즈 팀
MVP : 치비타
명승부 : 캐사오 VS JM
(의립상웅 팀) (청매진리교 청산총본부)

철권 배틀팀 소개

Eternal Tekken Mania(E.T.M)

팀명에 관해서

팀명은 "영원한 철권 매니어"의 영문 머리 글자를 딴 것입니다.

팀 이름이 이렇게 된 것은 철권을 좋아하는 것도 있지만 팀장이 처음으로 게시판에 글을 쓸 때 매크로를 "영원한 철권 매니어"라고 썼기 때문이었다는 후문도 있다.

저희 팀은요~

저희팀은 모든 배틀팀 중 가장 광범위(?)한 팀입니다. 배틀팀 중 유일하게 대구 본사와 서울지사로 나뉘어져 있습니다. 그러나 팀원은 서울지사가 더 많죠. 그리고 가장 최근에 생긴 철권팀인 만큼 배틀경험이 별로 없습니다. 철권3에서 고수팀이 되기 위해 쇠주먹을 갈고 있습니다.

또 대구본사는 킹오파 "초필난무" 팀도 병행해 운영하고 있습니다. 저희 팀에 가입하실 분은 연락바랍니다.

팀원소개

대구본사

■ **이성현**
ID : GEUNMIN(대여중)
나이 : 18세
삐삐 : 012-740-1889
주 캐릭터 : 풍신류, 미첼, 준

현재 철권팀 E.T.M의 총(?)팀장 초필난무의 팀원. 여러가지 캐릭터를 다루며 철권2에서 모르는 것이 거의 없음. 플레이시 경험이 많아 대전에 강함. 공격형으로 플레이하며 짠손도 어느정도 사용함. 패턴이 단순한게 약점

■ **양승호**
ID : DREAMED(대여중)
나이 : 18세
주 캐릭터 : 왕진레이

전 레볼루션 팀원이며 깨끗한 플레이를 자랑함. 여러가지 멋진 연계기들을 사용함. 일단 화나면 엄청 얍삽해지는 것이 단점이라면 단점.
사쇼, 리얼바우트, 킹오파 등 여러가지 게임을 하고 매뉴얼을 많이 짜서 올림(별명은 YANG.W)

■ **권기홍**
ID : 없음
나이 : 18세
주 캐릭터 : 헤이하치 미시마

대구 킹오파팀 "초필난무"의 팀장. 한번 이기면 계속 이기나 중간에 끊기면 계속 지는 것이 단점. 마무리에 약한 면을 보임. 버철 파이터2의 대구고수.
그가 쓰는 버파2에서의 아키라 간단연계기
진보→독보→킥 캔슬→잽→백호쌍장타

■ **김병철**
ID : 용공인(대여중)
나이 : 20세
주 캐릭터 :

철권2는 늦게 시작함(아니 거의 하지 않음). 철권3를 위한 팀원. 킹오파 대구고수 "초필난무"의 에이스.

서울지사

■ **김학중**
ID : DREAMED
나이 : 20세
삐삐 : 015-8404-9527
주 캐릭터 : 카즈야미시마, 아머킹

서울지사 팀장. 아머킹으로 자이언트 스윙을 자주 사용하는 것이 장점이자 단점. 카즈야로 얼추피해(?)횡신을 구사함. 짠손을 전혀 안쓰는 무공해(?) 플레이어(아머킹은 자주 씀)

■ **노광래**
ID : 없음
나이 : 21세
주 캐릭터 : 미시마 부자, 왕진레이

1P와 2P에서 하는 캐릭터가 다름. 1P에서는 왕이나 카즈야를 하며 횡신이 뛰어나고 이지선다를 잘 구사함. 2P에서는 헤이하치 왕을 하는데 심리전에 상당히 강함. 마무리가 부족한 것이 단점.

■ **윤정식**
ID : 없음
나이 : 17세
주 캐릭터 : 아머킹, 미첼, 왕진레이

빠른 공수전환이 장점임. 아머킹으로 견제가 뛰어나며 심리전에 강하고 거의 모든 연계기에 실수가 없음.
하지만 패턴이 단순한 것이 단점. 공격형으로 플레이함.

■ **김충모**
ID : 없음
나이 : 17세
주 캐릭터 : 헤이하치, 왕진레이, 레이

헤이하치로 초이선공인각과 천발을 자유자재로 구사. 심리전에 강하고 왕진레이로 잔월을 잘 잡으나 약간 난무하는 편이 단점. 레이는 탱크레이라고 불릴 정도로 돌격형. 그러나 눕지는 않음.

■ **김세훈**
ID : PINOKIO0
나이 : 22세
주 캐릭터 : 카즈야, 아머킹

횡신을 잘 구사하며 공격형임. 아머킹으로는 자이언트 스윙보다 풍신을 자주 쓰는편. 연계기에서 약간 서투른 것이 단점.

■ **이종국**
ID : NODARK
나이 : 20세
주 캐릭터 : 헤이하치, 폴, 레이

이 사람과 대전을 하면 기존의 폴의 개념을 깨는 것이 좋음. 폴을 상당히 잘하며 레이도 상당한 수준임.
하지만 아직 경험부족으로 심리전에 약함. 공격형 플레이어.

작은 도끼

■ **안재균(팀장)**
ID : ANJUE **나이** : 21세
주 캐릭터 : 주안, 주로
팀을 결성한 이유 : 철권3때부터 활동하기 위해 미리 만든 팀. 이제부터 시작이니 부족한 점이 많지만 이제 팀원들이 배틀 경력을 조금이나마 쌓았기 때문에 철권3에서는 강팀에 속하게 될 것입니다

■ **이성녕(팀원)**
ID : LSN777 **나이** : 16세
주 무대 : 우주오락실(동네) 중하수정도
철권을 한 이유 : 팀배틀에 참가하고 싶어서
취미 : 철권2(하루에 2000원씩..)
하고 싶은말 : 철권3 나오면 하루 종일 죽칠거구요. 열심히 투자해서 초고수가 되도록 노력하겠습니다. 비록 이것때문에 용돈이 모두 날라가지만 계속하고 싶으니 어떻게 하겠어요.

■ **이동익(팀원)**
ID : 유니텔(버드나무:유보)
하이텔(ZZ1D9221)
나이 : 16세
연락처 : 012-831-8254
철권 경력 : 2년
배틀 경력 : 1년 2개월
기타 : 맨첨 킹의 5단꺾기면 고수인줄 알고 무참히 철권계에 뛰어들었다가 첫 배틀때 무승이란 엄청난 기록을 세웠습니다. 그때 당시 최연소 파이터로 알려졌죠.그뒤 엄청난 연습으로 중수 이상의 실력을 쌓음.
동네에선 최강고수 =; 금호가면 초하수 =;

■ **강종구(팀원)**
ID : ALCHAE **나이** : 20세

■ **최제규(팀원)**
ID : 포세리아 **나이** : 21세

철권3 팀배틀 아이디어 모집

게임챔프는 철권3가 발매됨에 따라 지난번 철권2 팀배틀 대회에 이어 철권3 팀배틀을 준비 중에 있습니다. 기존의 배틀 방식 이외에 배틀에 관련된 참신한 아이디어가 있는 분은 팀배틀 소식통 담당자 앞으로 편지나 엽서 또는 천리안, 하이텔(ID - champg), 나우누리(ID - 네모네모)로 메일 주시기 바랍니다.
아이디어를 보내주신 분들 중 가장 좋은 내용을 보내신 3명을 추첨하여 철권3 전화 카드를 드립니다.
보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 온민빌딩 2층
월간 게임챔프 팀배틀 소식통 담당자 앞

'M-62에서 모델3까지'

시스템 기판 총정리



아케이드 게임에서 캐릭터의 다양한 움직임과 박진감 넘치는 화면 기판의 연출, 미려한 사운드 등 게임에 관한 모든 것을 관장하는 부분이 바로 기판이다. 이 기판이 사람으로 말하면 뇌에 해당하는 아주 중추적인 부분이라는 것을 모르는 사람은 거의 없을 것이다. 그러나 그동안 각 메이커별로 어떤 시스템 기판을 만들어냈고 어떤 특성이 있는 지를 아는 사람은 그리 많지 않다. 이달의 ARC 매니어 존에서는 지금까지 제작된 시스템 기판의 종류와 특징에 대해 알아본다.

▶기판 사진은 복제의 우려가 있어 메이커의 요청에 따라 단색으로 처리했습니다.

M-62 시스템

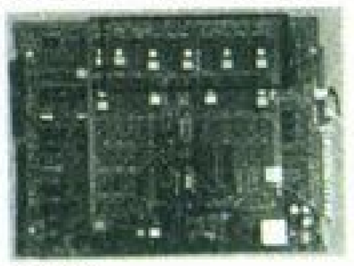
시스템 기판의 전형. 마더 보드와 구성. 서브 보드의 ROM 교환으로 새로운 게임을 즐길 수 있다.



제작사 : 아이렘
대표작 : 로드런너 마인의 부활

M-72 시스템

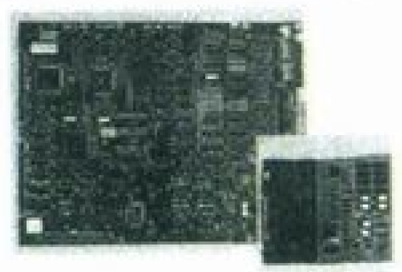
M-62 시스템의 후계 기종. 서브 보드의 ROM교환뿐 아니라 마더 보드의 ROM교환도 필요한 타입의 시스템 기판이다.



제작사 : 아이렘
대표작 : R-TYPE

M-92 시스템

아이렘이 제작한 마지막 시스템 기판. 기판 상점에서 서브 보드를 교환할 수 있다.



제작사 : 아이렘
대표작 : 에저대전쟁, 지오스톰

MVS

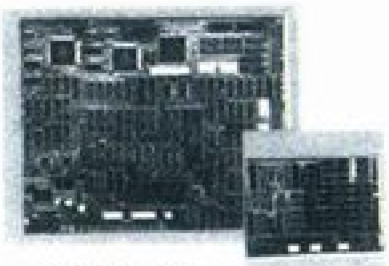
이 기판으로 움직이는 게임은 단기간에 가정용 게임기인 네오지오에 이식되었다. 이식해도 아케이드의 퀄리티가 그대로 유지된다는 것이 특징이다.



제작사 : SNK, ADK
대표작 : 아랑전설 시리즈, 용호의 권 시리즈, 킹오파 시리즈 등

액스

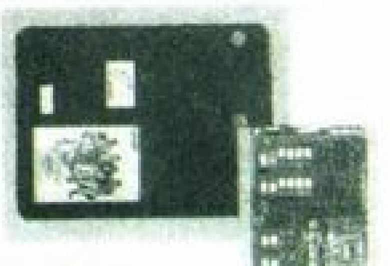
카네코 제작소 최초의 기판. 마더 보드와 서브 보드의 구성으로 독특한 시스템 기판이다.



제작사 : 카네코 제작소
대표작 : 그레이트 1000마일 랠리

CP 시스템1

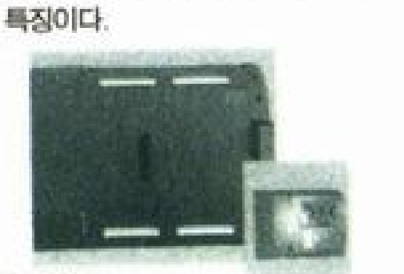
캡콤이 최초로 발표한 시스템 기판. 기판 전체가 케이스로 덮혀 있기 때문에 기판 초보자라도 비교적 쉽게 다룰 수 있다.



제작사 : 캡콤
대표작 : 대부분의 캡콤 게임들

CP 시스템2

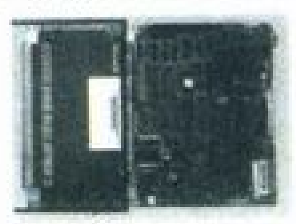
CD 시스템1의 후계 기종. 이 시스템 기판도 전체가 케이스로 뒤덮혀 있다. CPS1과 달리 서브 보드를 간단하게 교환할 수 있는 것이 특징이다.



제작사 : 캡콤
대표작 : 뱀파이어 등

버블 시스템

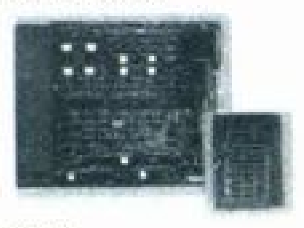
JAMMA(일본 어뮤즈먼트머신 공업협회) 규격 설립 이전에 코나미가 최초로 발표한 시스템 기판. 서브 보드의 교환이 카트리지 방식으로 되어 있는 것이 특징이다.



제작사 : 코나미
대표작 : 그라디우스

트윈 16 시스템

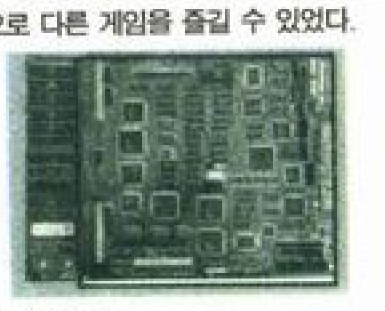
버블 시스템에 이어 코나미가 발표한 시스템 기판. 버블 시스템과 같이 카트리지 방식이 아니고 서브 보드의 교환으로 다른 게임을 즐길 수 있다. 그러나 발표된 게임의 수가 적은 것이 흠이다.



제작사 : 코나미

시스템 GX

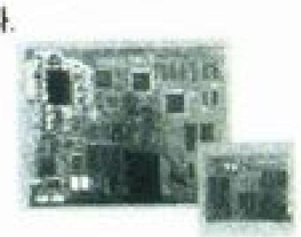
트윈 16시스템의 후계 기종. 비교적 새로운 시스템 기판이다. 이 기판도 서브 보드의 교환으로 다른 게임을 즐길 수 있었다.



제작사 : 코나미
대표작 : 극상 파로디우스

SSV

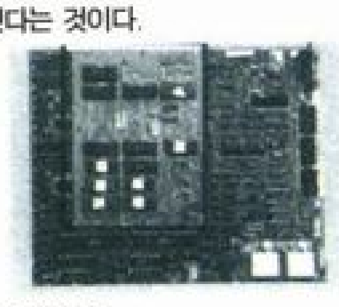
새미 공업, 세타, 비스코 3사가 공동 개발한 상당히 희귀한 타입의 기판이다. 물론 게임 자체도 신선한 느낌을 주었다. 3사가 이 시스템 기판을 사용해 특징적인 게임을 발표했다.



제작사 : 새미 공업, 세타, 비스코

메가 시스템

자레코가 최초로 발표한 시스템 기판. 그러나 단점은 서브 보드만의 판매수가 상당히 미미했다는 것이다.



제작사 : 자레코
대표작 : P-47, 전성룡

메가 시스템 32

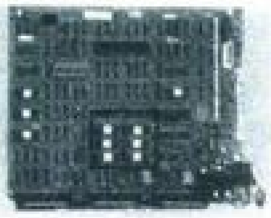
메가 시스템의 뒤를 이은 시스템 기판이다. 얼핏 보기에는 카트리지 방식과 같이 보이지만 이 케이스 안에 서브 보드가 내장되어 있다.



제작사 : 자레코
대표작 : 게임 천국

시스템 16 (A)

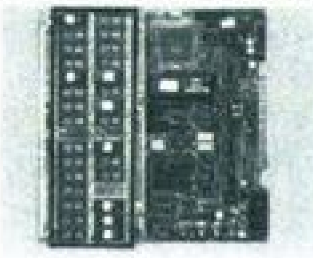
이 시스템 기판에는 형제 기종이라고도 말할 수 있는 시스템16(B)라는 기판이 존재했다. 게임에 따라서는 양 기판에서 모두 구동되는 것도 있었다.



제작사 : 세가
대표작 : 판타지 존

시스템 16 (B)

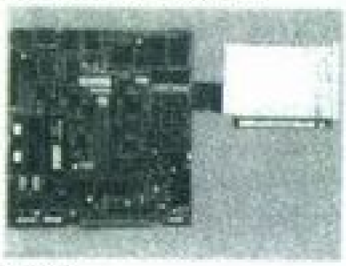
시스템16 (A)의 후계 기종. 기본적으로는 A타입과 마찬가지로 구성된 시스템 기판이지만 여러면에서 A타입보다도 파워 업되었다.



제작사 : 세가
대표작 : 테트리스 등

시스템24

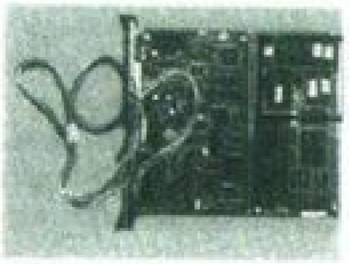
이 시스템 기판의 서브 보드 역할을 하는 것은 플로피 디스크였다. 디스크에 게임 데이터를 입력한 것이었지만 그 때문에 복제가 손쉬웠다는 단점이 있었다.



제작사 : 세가

시스템32

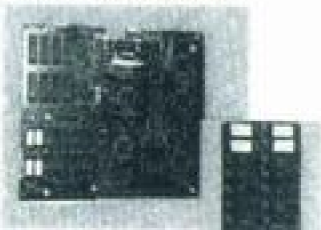
시스템24의 플로피 디스크 복제 때문인지 이 기판은 다시 서브 보드가 ROM형태로 바뀌었다.



제작사 : 세가
대표작 : 아라비안 파이트 등

모델1

세가가 업계 최초로 만들어 낸 3D CG보드. 게임에 등장하는 캐릭터나 배경 등을 폴리곤이라는 기술을 사용해 재현했다. 서브 보드만 따로 판매하지 않는다.



제작사 : 세가
대표작 : 버철 레이싱

모델2

모델1에 이어 발표된 세가의 3D CG보드. 그래픽이나 음성 등의 구현 능력은 모델1과는 비교가 되지 않는다.



제작사 : 세가
대표작 : 버철 파이터2, 데이토나USA

모델3

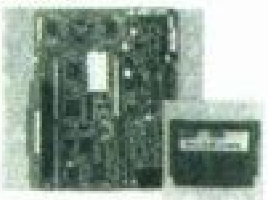
모델2와 비교해 3배 이상인 초당 100만 폴리곤의 묘화 능력을 자랑하는 시스템 기판. 이외에도 각종 쉐이딩 기능, 32단계의 반투명 기능 등으로 현존 최고의 시스템 기판으로 평가받고 있다.



제작사 : 세가
대표작 : 버철 파이터3, 스커드 레이스 등

ST-V

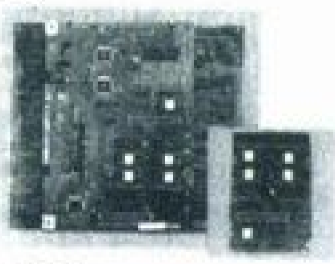
세가의 가정용 게임기 세가새턴과 소프트적인 호환성을 가진 시스템 기판. 서브 보드는 카트리지 방식을 채택했다. 이 기판으로 발표된 게임은 단기간에 가정용으로 이식될 가능성이 높았다.



제작사 : 세가
대표작 : 버철파이터 키즈, 창궁홍련대

F-2 시스템 (大)

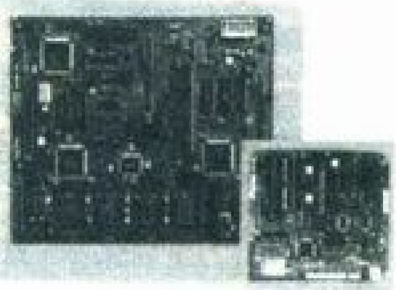
이 시스템 기판에는 마더 보드가 2종류가 있다. 2기종의 차이는 기판 자체의 크기뿐이다. 이 기판을 구입할 때는 크기에 유의해야 한다.



제작사 : 타이토

F-2시스템 (小)

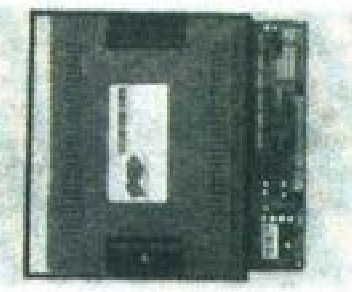
F-2시스템의 소형으로 크기만 작아졌을 뿐 그 성능은 변함이 없다.



제작사: 타이토

F-3 시스템

F-2시스템을 여러면에서 파워 업 시킨 것이 이 F-3시스템이다.



제작사 : 타이토
대표작 : 다라이어스 외전, 카이저 너클 등

데코 카세트 시스템

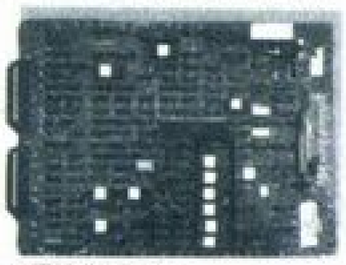
게임 업계에서 최초로 마더 보드와 서브 보드를 가진 시스템 기판으로서 발표되어 여러 방면에서 각광을 받은 바 있다. 게임의 데이터는 마이크로 카세트 테이프에 들어있다.



제작사 : 데이타 이스트

HFT

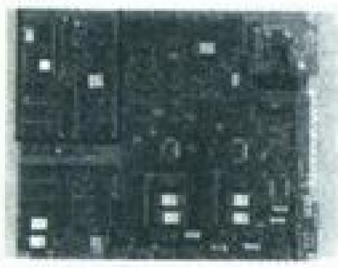
HFT는 '데이타 이스트 마더 보드 시스템'이라고도 불리고 있다. 2장의 기판으로 구성되어 있고 기판으로서는 상당히 진귀한 카피 방지 커스텀 칩이 탑재되어 있다.



제작사 : 데이타 이스트

시스템86

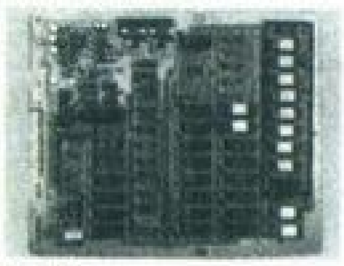
남코가 최초로 발표한 시스템 기판. 발표된 게임이 그리 많지는 않았지만 그런대로 명작이 많았다.



제작사 : 남코
대표작 : 원평토마전, 원더 모모 등

시스템1

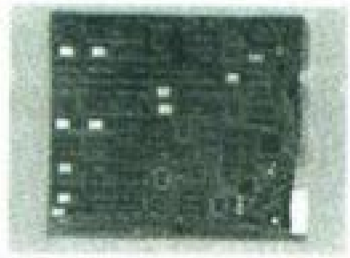
시스템86에 이어 발표된 시스템 기판. 시스템86을 이용해 출시된 게임보다 수적으로는 뒤지지만 명작은 많았다. 서브 보드의 ROM만 구입하는 것도 가능하다.



제작사 : 남코

시스템2

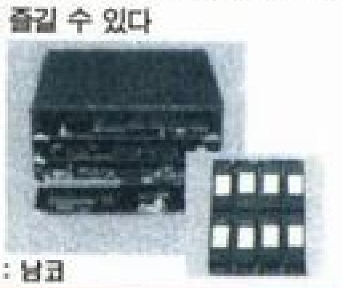
시스템1의 후계 기종. 회전, 확대, 축소기능을 하드웨어적으로 탑재하고 있다. 그러나 발표된 게임 타이틀 수가 적었던 것이 흠이다.



제작사 : 남코
대표작 : 어설트, 오다인

시스템21

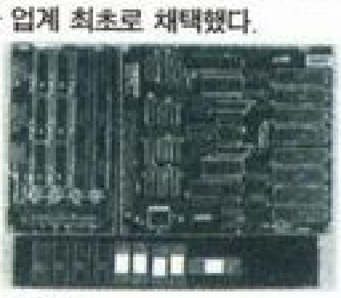
아케이드 게임에서는 최초로 캐릭터 등을 폴리곤을 사용해 표현했던 기념비적인 기판이다. 4장의 기판으로 구성되어 있다. 서브 보드가 아니고 ROM의 교환만으로 색다른 게임을 즐길 수 있다



제작사 : 남코

시스템22

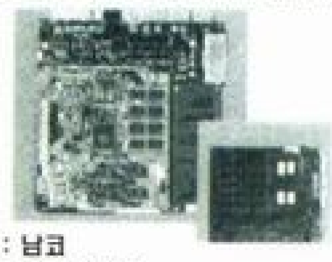
시스템21을 발전, 진화시킨 시스템 기판. 폴리곤으로 완성된 캐릭터 등을 보다 자연스럽게 보이기 위한 '텍스처 매핑'이라는 기술을 업계 최초로 채택했다.



제작사 : 남코

시스템11

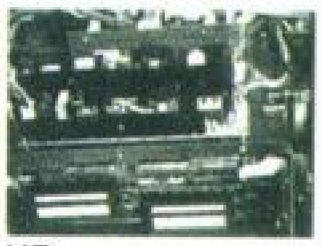
3D CG의 표현이 가능함에도 불구하고 그 가격이 상당히 저렴했던 시스템 기판이다. 또 그 구성이 가정용 게임기 플레이 스테이션과 동일해 이식이 간편하기도 했다.



제작사 : 남코
대표작 : 철권 시리즈

시스템 슈퍼22

현재 남코가 제작한 기판 중 현시점에서 가장 최신의 시스템 기판. 시스템22가 그래픽적인 면, 사운드 면에서 모두 파워 업된 기종이다.



제작사 : 남코
대표작 : 타임 크라이시스

게임소사(小史) ••••••

인기예고 코너 연재 스타트

과연 작년 4월에는 어떤 게임이 탄생되었을까. 또한 어떤 사건들이 발생되고 어떤 하드가 주름잡았을까? 작년과 재작년은 어떻게 틀렸을까? 게임을 사랑하는 매니어라면 누구나 궁금증을 가지고 있을 것이다. 실제로 1년이 멀다하고 게임시장은 바뀐다. 이번호부터 챔프는 발행일에 맞추어 매년 해당월의 게임정보, 게임출시 타이틀 등을 소개하기로 했다.

1985

스페이스 인베이더

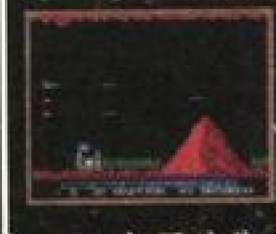


발매일: 4월 17일
제작사: 타이토
기종: FC
장르: 슈팅

78년에 아케이드용으로 처음 등장해서 폭발적인 인기를 끌었던 게임의 가장 유명한 작품이다. 지구를 침략해 오는 인베이더들을 상대로 네개의 방어벽을 적절히 이용해서 격퇴하는 게임이다. 우리나라에 처음 등장한 것도 그 때쯤이었다고 생각되는데 인상에 특별히 남는 것은 흑백화면에 셀로판 테이프를 붙여 컬러풀한 느낌을 주었다는 것이다. 블록깨기가 주류였던 아케이드 게임 시장에 신기원을 연 작품으로 패미컴으로 발매되어서도 상당한 인기를 끌었다. 95년에는 SFC로도 인식되었다.

1986

그라디우스

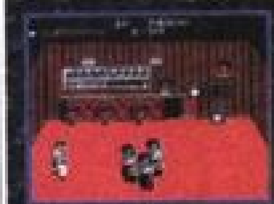


발매일: 4월 25일
제작사: 코나미
기종: FC
장르: 슈팅

1986년 등장해 대 히트한 아케이드용 작품의 이식작이다. 지금은 당연하다고 생각되고 있는 아이템에 의한 파워업 시스템은 이 게임에서 시작된 것으로 본격 호스크롤 슈팅게임의 원조라고 말해도 과언이 아니다. 파워업 아이템은 스피드업, 미사일, 더블, 레이저, 옵션, ? 등 6종류가 존재하였으며 스테이지는 7까지 존재했다. 난이도는 기체의 무장상태에 따라 변화한다. 시리즈의 속편격인 사라만다도 큰 인기를 끌어 시리즈화되고 애니메이션으로도 만들어졌다. 95년 말에는 PS로도 인식되었다.

1987

열혈경파 쿠니오군



발매일: 4월 17일
제작사: 테크노스 저팬
기종: FC
장르: 액션

이 작품도 역시 아케이드용으로부터의 이식작이다. 누군가에게 납치당한 친구 히로시를 구하기 위해 항구, 빌딩 등을 돌아다니며 적과 싸우는 게임이다. 대쉬펀치같은 각종 호쾌한 필살기에 조작도 쉬워서 많은 사람들에게 인기를 끌었다. 더블 드래곤 등의 액션 게임의 효시가 된 게임을 제작한 테크노스 저팬사의 초기작으로 그후 수많은 액션 게임들이 이 게임의 시스템을 기초로 하였다. 이 작품의 대히트 이후 주인공인 쿠니오군이 등장하는 열혈고교 돗지볼 등 수많은 게임들이 시리즈로 등장하였다.

1988

캡틴 쯔바사



발매일: 4월28일
제작사: 테크모
기종: FC
장르: 스포츠

축구 불모지이던 일본에 공전의 축구붐을 일으킨 초 인기 만화를 게임화한 작품이다. 축구 게임이면서도 액션성을 최소한 배제한 커맨드형 축구게임으로 경험치에 의해 캐릭터를 파워업시키는 방법을 사용했다. 중간 이벤트에서 어드벤처적인 요소도 도입했고 각 선수들의 약간은 황당하지만 호쾌한 필살기 등을 충실하게 재현한 점이 최고의 히트 요인이었다. 4탄 이후로는 약간 그 열기가 바랜 느낌이 들지만 팬들의 관심은 아직도 여전하다.

1990

파이어 엠블렘



발매일: 4월 20일
제작사: 닌텐도
기종: FC
장르: 시뮬레이션

이전까지는 없었던 캐릭터별로 싸우는 시뮬레이션 게임 장르의 시초로 신선한 시스템과 높은 난이도 때문에 많은 유저들의 호평을 받은 닌텐도 시뮬레이션의 대표작이다. RPG적인 요소를 도입한 스토리는 이미 정평이 나 있고 캐릭터가 한번 죽으면 되 살아나지 않는 특이한 시스템은 난이도의 향상으로 이어져 많은 유저들을 눈물짓게 했다. 대단한 인기의 결과 외전 이외에도 SFC용으로도 이식이 되었고 N64로도 신작 발표가 기대되고 있다.

여신전생2



발매일: 4월6일
제작사: 남코
기종: FC
장르: RPG

RPG팬에게는 설명이 필요없을 정도의 작품인 진 여신전생시리즈의 전작으로 제작사는 아트라스가 아닌 남코로 패미컴이기는 했지만 이미 '[illegible]' 설정 같은 기본시스템은 거의 완성되어 있었기 때문에 지금 보아도 그다지 이질감없이 플레이할 수 있다. 게임 시작 전에 '데빌바스터'라는 게임이 오프닝격으로 삽입되어 있었고 그것을 클리어하면 본편으로 들어갈 수 있었다. 1995년에 SFC로 1.2가 커플링되어 리메이크되었다.

파이널 판타지Ⅲ



발매일: 4월27일
제작사: 스퀘어
기종: FC
장르: RPG

스퀘어의 대표 RPG의 3탄이다. 대지진으로 바닷속에 가라앉은 크리스탈의 힘을 빌어 4인의 소년이 모험을 계속하는 이야기. 1편에서 등장했던 잡 시스템을 발전시켜 게임성을 높였다. 주인공들은 地水風火의 4개 크리스탈과 만남으로 해서 약 21개의 잡으로 바꿀 수 있는 힘을 얻게 되는데 '잡체인지'에는 캐파시티라고 하는 일정수치가 필요했다. 특정 잡의 힘이 없으면 클리어가 불가능한 이벤트도 존재했다.

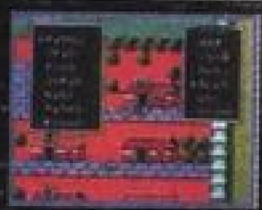
랑그릿사



발매일:4월 26일
제작사:메사이아
기종:MD
장르:시뮬레이션

메가드라이브 최초의 판타지 시뮬레이션 게임으로 완전 오리지널 작품이고 캠페인 모드 형식으로 성검 랑그릿사를 놓고 벌어지는 장대한 스토리에 지휘관 시스템을 사용한 독특한 전투방식 그리고 '우루시하라 사토시'의 매력적인 캐릭터가 융합되어 대 히트를 했다. 샤이닝 포스시리즈와 함께 MD의 대표적인 시뮬레이션 게임으로 많은 팬들의 호응을 얻고 있다. 그후 MD, SFC, SS, PS등 거의 모든 하드로 속편이 등장했거나 할 예정이다.

천지를 먹다2



발매일:4월 5일
제작사:캡콤
기종:FC
장르:RPG

1991

최근의 게임유저들은 '천지를 먹다'를 액션게임으로만 기억하고 있겠지만 사실 천지를 먹다 시리즈는 드래곤 퀘스트, 파이널 판타지와 함께 패밀리 3대 RPG 중의 하나이기도 했다. 모토미야 히로시의 인기만화를 원작으로 한 이 작품은 총 200여명의 캐릭터가 등장하는 장대한 스케일과 적당한 템포의 스토리 전개, 전술을 필요로 하는 전투방식 등이 인기의 원동력이었다. 대만에서는 이 게임의 아류작인 탄식천지라는 게임이 등장했을 정도.

슈퍼로보트대전



발매일:4월 20일
제작사:반프레스토
기종:GB
장르:시뮬레이션

초 인기 시리즈 중 하나인 슈퍼로보트대전 시리즈의 첫번째 작품으로 건담, 마징가Z, 겟타로보트 등의 7-80년대의 인기 TV만화 로보트들이 한자리에 모여서 적과 싸운다는 특이한 설정으로 많은 올드팬들의 인기를 한몸에 받았다. 당시에는 시스템도 지금과는 많은 차이가 있어서 로보트 자체가 캐릭터로 파일럿들이 등장하지 않았고 맵 클리어 조건도 적의 보스를 해치우면 끝이라는 단순한 설정이었지만 그후 발전을 거듭하여 지금의 시스템으로 발전하게 되었다.

헤라클레스의 영광3


사진은 II

발매일:4월 28일
제작사:데이타 이스트
기종:SFC
장르:RPG

1992

패미컴의 인기 RPG의 속편. 그리이스 신화의 이야기를 배경으로 노에루제리가 다뤘던 어려운 주제를 잘 소화해 냈다. 자신에 대해 알지못하는 주인공이 자신을 찾아가는 이야기로 특히 불사신인 주인공이 자신의 불사를 숨기는 것으로 이벤트를 해결하는 부분은 상당히 특이했었다. 비행중에 저주를 부리는 등의 독특한 이벤트도 많았고 최대 11명까지 파티를 구성할 수 있었다. 하지만 스토리에 비해 약간 전투가 지루한점이 단점으로 지적되었다.

브레스 오브 파이어

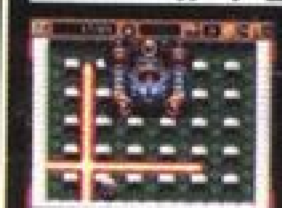


발매일:4월 3일
제작사:캡콤
기종:SFC
장르:RPG

1993

캡콤의 첫 판타지 RPG로 화려한 마법연출과 특징적인 스토리 전개가 인상적이었고 주인공들의 변신 합체 시스템도 특이할만한 부분이었다. 캡콤의 RPG라 리얼타임으로 알 수 있는 독자적 시스템과 각종 이벤트 연출도 충실하였고 도중에 등장하는 서브게임도 상당한 호평을 받았다. 게임의 난이도도 비교적 적당해서 지루하지 않은 플레이를 할 수 있었다. 현재 SFC로 2까지 발매되어 있고 곧 PS로 3가 등장할 예정...

슈퍼 봄버맨2

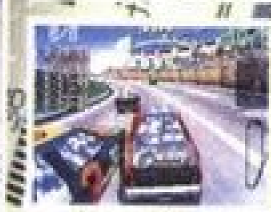


발매일:4월 28일
제작사:허드슨
기종:SFC
장르:액션

1994

귀여운 캐릭터와 폭탄을 사용한다는 묘한 쾌감이 복합되어 현재는 허드슨의 마스코트격이 된 봄버맨 시리즈의 SFC용 제 2탄이다. 전작에서 그다지 많이 달라지지는 않았지만 재미있는 각종 아이템과 다인용 플레이가 가능했다는 점에서 수많은 유저들의 인기를 모았다. 이 게임때문에 SFC용 멀티탭이 매진사태를 일으켰다는 후문도... 천외 마경시리즈, 모모따로 전철시리즈와 나란히 하는 허드슨의 대표작이다.

데이토나USA

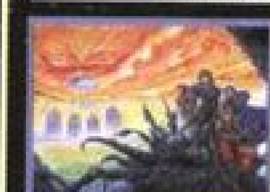


발매일:4월 1일
제작사:세가
기종:SS
장르:레이싱

1995

AM2의 모델2 레이싱 게임의 새턴이식작으로 초기 새턴의 인기몰이에 대단한 역할을 했다. 아케이드에 비해 떨어지는 그래픽때문에 많은 비판도 받았지만 독특한 게임성이 유저들에게 어필해서 PS의 리지레이서에 눌리고 있던 SS의 레이싱게임시장을 단숨에 호각지세로 돌려놓으며 대 히트를 했다. 얼마전에는 그래픽을 개량하고 새로운 코스를 추가한 데이토나USA 서키트 에디션도 나왔다.

루드라의 비보



발매일:4월 5일
제작사:스퀘어
기종:SFC
장르:RPG

1996

RPG의 대명사인 스퀘어가 내놓은 RPG. SFC가 말기였다는 특성때문에 그다지 큰 히트는 하지 못했지만 다단계 플레이라는 독특한 방식과 언령시스템으로 자신만의 색깔을 드러낸 작품이다. 새로운 일러스트를 사용함으로서 기존 스퀘어 게임과는 약간 이질적인 분위기를 풍겼던 이 작품은 많은 찬반논쟁을 불렀고, 말 속에 힘이 들어 있다는 특유의 언령시스템에는 자신의 이름부터 넣어본 사람도 많았다고 한다.

매직 더 개더링 한글판 비젼 카드 리스트 완전 공개

총 진행 : 매직 클럽
감 수 : 매직 클럽
매직 강좌 : 제 10회
-한글판 비젼 리스트 2회

이번호에서는 지난 3월 발매된 한글판 매직 강화판인 「비젼」의 카드 리스트를 지난호에 이어 흑색, 백색, 청색 생물까지 모두 공개한다. 그동안 친구들에 비해 자신의 덱이 부실해 고심해왔던 매직 게이머들은 한글판 비젼으로 재무장해 환상의 마법 세계를 다시 한번 평정해 보기 바란다.

〈회귀도 : # Common ## Uncommon ### Rare〉

흑색생물

우르복 정신흡수 괴물 | **정신흡수 괴물의 소환** | **#**

Ⓑ, 우르복 정신흡수 괴물을 희생한다 : 목표 상대방은 랜덤으로 한 장을 디스카드한다. 이 능력은 소서리로 사용한다.

"내 애완동물이 너의 고문받는 뇌에서 포도나무에 걸려 있는 것처럼 잘 익은 과일을 딸 것이다." - 캐어벡

어둠의 특권 | **부여 마법: 생물** | **#**

부여 마법을 얻은 생물은 +1/+1을 얻는다.

생물 하나를 희생한다 : 부여 마법을 얻은 생물을 재생한다.

"네가 마지막 숨을 내쉴 때, 왜 내가 그런 금지된 선물을 수락하는지 이해할 것이다." - 우르복의 퓨라즈

사악한 보답 | **인스턴트** | **#**

생물을 하나 희생한다 : 목표 생물은 턴의 끝까지 +4/+2를 얻는다.

"내 손의 피는 내 야망의 증거물이다." - 캐어벡

대머리 독수리의 자취 | **대머리 독수리의 소환** | **#**

비행 능력

①Ⓑ, 생물 하나를 희생한다 : 재생

"그래서 대머리 독수리가 그리폰에게 물었다, '그것을 먹어 본 적이 있나?'" - 아제이오라이, "추악한 새"

지옥의 수확 | **소서리** | **#**

X개의 늪을 소유주의 손으로 되돌린다 : 지옥의 수확은 아무 개수의 목표 생물에게 피해 X점을 당신이 정하는 대로 나누어준다.

"나는 너에게 영원한 삶을 제공했다; 나는 어디라고는 말하지 않았다." - 샤우쿠, 종말의 초래자

타락한 원주민병 | **기사의 소환** | **#**

플랭킹(플랭킹이 없는 생물이 이 생물을 저지하도록 지정될 때, 저지 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 받는다.)

타락한 원주민병은 공격자를 저지할 수 없다.

소란의 시대에, 변덕스런 구원자를 만나는 것 보다 더 큰 슬픔은 없다.

죽음의 관찰 | **부여 마법: 생물** | **#**

만약 부여 마법을 얻은 생물이 어느 무덤으로든 간다면, 그 생물의 조종자는 그 생물의 공격력만큼의 생명점을 잃고, 당신은 그 생물의 방어력만큼의 생명점을 얻는다.

"죽음이 기다리는 것을 보아라 / 기다려라, 죽음, 보아라 / 재빨리 숨결을 앗아가라 / 그러나 생명은 천천히 훔쳐라." - 수카타 장송가

타르 수렁의 전사 | **외눈박이의 소환** | **#**

만약 타르 수렁의 전사가 마법이나 효과의 목표가 된다면, 타르 수렁의 전사를 매장한다.

"사나운 일격은 외눈박이에게 어깨를 으쓱하게 할뿐이지만, 뜻하지 않은 모욕은 그를 울게 만든다." - 아제이오라이, "할 수 없었던 외눈박이"

강압 | **소서리** | **#**

목표 상대방의 손을 본다. 그 플레이어의 손에 있는 카드 한 장을 고른다. 그 플레이어는 그 카드를 디스카드한다.

하마의 매매 - 페메레프 표현의 의미로 "선택의 여지가 없는 상황"

비단뱀 | **비단뱀의 소환** | **#**

"신들이 다른 생물들에게 농락할 기회를 주기 위해 뱀에게서 사지를 빼앗았는데도, 어떻게 너는 신들이 무자비하다고 할 수 있는가?" - 하킴, 지식의 직조공

장례의 마법 | **인스턴트** | **#**

다음 중 하나를 선택한다 - 목표 플레이어는 카드 한 장을 골라 디스카드한다 : 혹은 목표 생물이 턴의 끝까지 +2/-1을 얻는다 : 혹은 목표 생물이 턴의 끝까지 늪 잠입 능력(방어측 플레이어가 늪을 컨트롤하고 있다면, 그 생물은 저지되지 않는다.)을 갖는다.

묘지 쥐떼 | **쥐떼의 소환** | **#**

Ⓧ : 묘지 쥐떼는 모든 생물과 플레이어에게 피해 X점을 준다. 이 방법으로 흑색 마나만을 사용할 수 있다.

"한때 나는 죽음의 꿈을 꾸었었다, 그러나 지금 그것이 나의 꿈을 꾼다 / 그리고 쥐떼와 썩은 살덩이만이 나의 조용한 기도를 들을 수 있다." - 먼덩구 성가

흡혈귀 병 | **부여 마법: 생물** | **##**

뱀파이어의 행위가 플레이에 나온 다음 턴의 업킵단계의 처음에 카드 한 장을 드로우한다.

부여 마법을 얻은 생물은 당신이 조종하는 다른 각 생물마다 +1/+1을 얻는다. 모든 당신이 조종하는 다른 생물들은 -1/-1을 얻는다.

네크라타알 | **네크라타알의 소환** | **##**

선제 공격

네크라타알이 플레이에 나올 때, 마법 생물이 아니고 흑색이 아닌 목표 생물을 매장한다.

"나는 캐어벡이 풀어놓은 공포를 보았다. 나의 배반은 확실하다 - 그러나 캐어벡에 의해서인지 파무라아에 의해서인지는 나는 단언할 수 없다." - 퓰라엘

바퀴벌레떼 | **곤충의 소환** | **##**

만약 바퀴벌레떼가 플레이에서 당신의 무덤으로 간다면, 그 턴의 끝에 생명점

1점을 지불하고 바퀴벌레떼를 당신의 손으로 가져온다.

"그것은 미세한 진동의 지진 동안에 수천 개의 올리브 침대 위에서 잠이 깨는 것과 같다." - 아파리, 설화

수카타 암살자　　암살자의 소환　　##

수카타의 암살자는 마법 생물이나 흑색 생물로만 저지될 수 있다.

만약 수카타의 암살자가 공격하여 저지되지 않았다면 방어측 플레이어는 독 카운터 하나를 얻는다. 어느 플레이어든 독 카운터가 10개 혹은 그 이상이라면 그는 게임에서 지게 된다.

밤의 모포　　부여 마법　　##

각 마나를 생산하는 대지는 그 원래의 대지임과 더불어 늪이기도 하게 된다.

"캐어벡은 망가라를 질투심 없이 가두었다. 그러나 그는 파무라아를 쉽게 원한 없이 타락시켰다." - 아즈미라, 성스러운 복수자.

초토화　　부여 마법　　##

각 턴의 끝에, 그 턴에 마나를 얻기 위해 대지를 탭한 각 플레이어는 대지 하나를 희생한다. 만약 이런 식으로 평야가 희생됐다면 초토화는 그 평원의 조종자에게 피해 2점을 준다.

"생물을 죽여라, 현재를 파괴하라, 대지를 죽여라, 미래를 파괴하라." - 캐어벅

사령술　　부여 마법　　##

당신은 사령술을 인스턴트로 사용하도록 선택할 수 있다: 그렇게 하면 그것을 턴의 끝에 매장한다.

당신이 사령술을 플레이할 때, 아무 무덤에서나 목표 생물을 지정한다. 사령술이 플레이에 들어올 때, 그 생물을 막 플레이된 것처럼 플레이에 가져오고 사령술은 그 생물을 목표로 하는 부여 마법이 된다. 만약 사령술이 플레이에서 사라진다면, 그 생물을 매장한다.

사령학자　　사령학자의 소환　　###

③Ⓑ Ⓑ, 생물 하나를 희생한다 : 사령학자를 플레이에 가져온다. 이 능력은 오직 당신의 업킵단계에, 사령학자가 당신의 무덤에 있을 때만 사용 가능하다.

"아, 나는 나의 첫 죽음을 기억한다." - 자르쿠우, 사령학자

아쿠 진　　진의 소환　　###

돌진 능력

당신의 업킵 단계동안, 각 상대방은 그가 조종하는 각 생물에게 +1/+1 카운터를 올린다.

"당신의 거만은 나를 놀라게 하는군요, 캐어벅. 당신은 당신이 치러야 할 대가를 알고 있습니까?" -망가라

흡혈귀 가정교사　　인스턴트　　###

생명점 2점을 지불한다 : 당신의 라이브러리에서 아무 카드나 하나를 찾는다. 당신의 라이브러리를 다시 섞고, 그 카드를 라이브러리의 맨 위에 올려놓는다.

"나는 흰 종이 위에 날카로운 펜과 내 학생의 피로 그들의 비밀을 접친다." - 샤우쿠, 종말의 초래자

아쿠의 열주묘　　마법 부여: 세계　　###

각 플레이어의 업킵단계동안 그 플레이어는 생물 하나를 희생한다. 그렇지 않으면 그 플레이어는 생명점 5점을 잃고 당신은 아쿠의 열주묘를 매장한다.

"아쿠, 숨겨진 무덤의 도시 / 아쿠, 죽은 왕들의 도시 / 아쿠, 나를 환영하라." - 열주묘 비문

금단의 주술　　소서리　　###

플레이에 있는 카드 하나를 희생한다. 목표 상대방은 지속물 하나를 희생하거나 카드 한 장을 골라 디스카드하지 않으면 생명점 2점을 잃는다.

당신은 당신이 원할 때까지 이 과정을 몇 번이건 반복할 수 있다.

캐어벅의 원한　　인스턴트　　###

모든 지속물들을 희생하고, 당신의 손을 디스카드한다 : 목표 플레이어는 생명점 5점을 잃는다.

"결과는 수단을 정당화한다. 내가 산 자들보다 죽은 자들을 다스리는 것이 무슨 상관인가? 죽은 자들은 질문이 적다." - 캐어벅

청색생물

비명지르는 드레이크　　드레이크의 소환　　#

비행 능력

비명지르는 드레이크가 플레이에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물 하나를 소유주의 손으로 되돌린다.

"캐어벅은 드레이크의 울부짖음이 그의 승리의 전달자라고 믿는다; 사실은, 그들은 그의 임박한 죽음에 대해 큰 소리로 슬퍼한다." - 테페리

안개의 기사　　기사의 소환　　#

플랭킹(플랭킹이 없는 생물이 이 생물을 저지하도록 지정될 때, 저지 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 받는다.)

안개의 기사가 플레이에 들어올 때, Ⓤ를 지불하거나 그렇지 않으면 안개의 기사를 매장한다.

안개가 무장돼 있음에 두려워하라.

원상복구　　소서리　　#

두 개의 목표 생물을 소유주의 손으로 되돌린다.

"종종 나는 과거의 일들을 복구하고 싶어했지만, 결코 그것들이 나를 위해 복구될 것이라고는 생각하지 않았다." - 나이마, 페메레프 철학자

영감　　인스턴트　　#

목표 플레이어는 카드를 두 장 드로우한다.

"미친 사람과 천재는 오직 성공의 정도로만 구분되어진다." - 시다르 파바리

충동　　인스턴트　　#

당신 라이브러리의 맨 위의 카드 네 장을 본다. 그 중 한 장을 당신의 손으로, 나머지를 라이브러리의 맨 아래쪽에 놓는다. 그 후 당신의 라이브러리를 다시 섞는다.

"시간의 조종은 당신이 결코 다시는 충동적으로 보일 필요가 없게끔 보장할 것이다." - 테페리

구름 정령　　정령의 소환　　#

비행 능력

구름 정령은 오직 비행 능력이 있는 생물만을 저지할 수 있다.

"당신은 구름이 당신에게 돌아설 때, 신들이 당신에게 화를 내고 있다는 걸 알고 있는가?" - 시새이, 웨더라이트호의 선장

배반　　부여 마법: 생물　　#

오직 상대방이 조종하는 생물에게만 플레이가 가능하다.

만약 부여 마법을 얻은 생물이 탭된다면, 카드를 한 장 드로우한다.

"가끔씩 무거운 짐은 자발적인 적의 어깨로만 지탱이 가능하다." - 수카타 격언

매노워　　해파리의 소환　　#

매노워가 플레이에 들어올 때, 목표 생물을 소유주의 손으로 되돌린다.

"시각의 아름다움이 항상 촉각의 그것으로 변형되는 것은 아니다." - 나이마, 페메레프의 철학자

신비한 베일　　부여 마법: 생물　　#

당신은 거미 신비한 베일을 인스턴트로 사용하도록 선택할 수 있다: 그렇게 하면 그것을 턴의 끝에 매장한다.

부여 마법을 얻은 생물은 마법이나 효과의 목표가 되지 않는다.

"마법은 나의 실이고, 나의 의지는 바늘이다. 나는 당신이 결코 그렇지 않은

것처럼 당신을 짜 나간다." - 하난의 시

사라짐 부여 마법: 생물 #

⓪⓪ : 부여 마법을 얻은 생물이 페이즈 아웃된다.

"주의하라, 불장난을 하는 어린아이와 같이, 나는 시간과 함께 있다."

- 테페리

환상 마법 인스턴트 #

다음 중 하나를 선택한다 - 목표 마법 물체를 페이즈 아웃 한다 : 혹은 목표 플레이어의 라이브러리 위의 카드 네 장을 그의 무덤으로 보낸다 : 혹은 한 종류의 모든 대지가 턴의 끝까지 당신이 선택한 기본 대지가 된다.

미풍 수호자 진의 소환 #

비행 능력, 페이징

"그는 절벽을 가로질러 부는 일진 광풍에 날려 바람의 숨결 안으로 사라진다."

- "바람 존재의 노래"

양화술사 주술사의 소환 ##

양화술사가 플레이에 들어올 때, 당신이 조종하는 세 개의 기본 대지를 소유주의 손으로 되돌리거나 그렇지 않으면 양화술사를 매장한다.

Ⓣ, 양화술사를 소유주의 손으로 되돌린다 : 목표 생물을 매장하고 양 토큰을 그 생물의 조종자의 조종 하에 가져온다. 이 토큰은 0/1의 녹색 생물로 취급한다.

징조 인스턴트 ##

카드의 이름을 말한다. 목표 상대방의 라이브러리 맨 위의 카드를 그의 무덤으로 보낸다. 그 카드가 이름을 말한 그 카드가 맞다면, 카드 한 장을 드로우한다.

다음 턴의 업킵단계의 처음에 카드 한 장을 드로우한다.

용오름 진 진의 소환 ##

비행 능력

당신의 업킵단계동안 당신이 조종하는 언탭된 섬 하나를 소유주의 손으로 되돌리거나 그렇지 않으면 용오름 진을 매장한다.

"더 높게 날아라, 그것의 폭풍 밖으로." - 시새이, 웨더라이트 호의 선장

번영 소서리 ##

각 플레이어는 카드를 X장 드로우한다.

"부는 가난과 비교해 볼 때 좋은 것이다 - 너의 음식은 더 좋고, 의복은 더 부드럽고, 동료들은 더 자주 목욕할 것이다." - 키프켐보이, 쿠켐사 해적

반짝이는 이프리트 이프리트의 소환 ##

비행 능력, 페이징

반짝이는 이프리트가 페이즈 인될 때, 목표 생물을 페이즈 아웃한다.

"삶과 죽음 : 어느 것이 환상인가?" - 나이마, 페메레프 철학자

꿈결의 조수 부여 마법 ##

생물들은 그들의 조종자의 언탭단계에 언탭되지 않는다.

각 녹색이 아닌 생물의 조종자는 그의 업킵단계동안 추가의 Ⓢ를 지불해 그 생물을 언탭할 수 있다.

시간과 조수 인스턴트 ##

모든 페이즈 아웃되어 있는 생물은 페이즈 인 되고, 페이징이 있는 생물은 페이즈 아웃된다.

"시간은 모든 상처를 치료한다, 그러나 무엇으로 시간을 치료할 것인가?" - 테페리

침수된 해안선 부여마법 ###

. 당신이 조종하는 섬 두 개를 소유주의 손으로 되돌린다 : 목표 생물을 소유주의 손으로 되돌린다.

"몇몇은 바다는 땅을 질투하고 하늘과 맞닿을 만큼 높아지기를 바란다고 말한다." - 아파리, 설화

크론아토그 아토그의 소환 ###

당신의 다음 턴을 건너뛴다 : 크론아토그는 턴 끝까지 +3/+3을 얻는다. 이 능력은 매 턴당 한 번만 사용 가능하다.

크론아토그에게 있어, 현재 만한 음식은 없다.

람주 인터럽트 ###

목표 마법을 저지한다. 만약 그 마법이 마법 물체나 소환 마법이라면 그 카드를 당신의 조종하에 막 플레이된 것처럼 가져온다.

처음엔 모욕이고 그 다음엔 상처다.

세 가지 소원 인스턴트 ###

당신의 라이브러리 위에서 카드 세 장을 가져와 그것을 본 후, 앞면을 밑으로 해서 내려놓는다. 당신은 그 카드들을 당신의 손에 들고 있는 것처럼 사용할 수 있다. 당신의 다음 턴의 시작에 그 카드들 중 플레이되지 않은 카드들을 매장한다.

무지개 이프리트 이프리트의 소환 ###

비행 능력

⓪⓪ : 페이즈 아웃

"미인은 그의 짧은 방문으로 더욱 그렇게 만든다." - 테페리

테페리의 왕국 부여 마법: 세계 ###

각 플레이어의 업킵단계의 처음에, 그 플레이어는 마법 물체, 생물, 대지, 혹은 전체 부여 마법 중 하나를 고른다. 그 종류의 모든 카드는 페이즈 아웃된다.

"불은 죽었다. 물이 그를 죽였다." - 자연의 이야기에서

백색생물

자무라안의 사자 사자의 소환 #

Ⓦ, Ⓣ: 목표 생물은 저지할 수 없다.

사자가 눈을 깜빡였다. - 페메레프 표현의 의미로 "피하는 상황"

전사의 명예 인스턴트 #

당신이 조종하는 모든 생물이 턴의 끝까지 +1/+1을 얻는다.

"우리는 바구니의 갈대처럼 서로 묶여져 있다." - 아즈미라, 라쉬다, 그리고 파바리, 협동가

얇은 쇠사슬 부여 마법 #

얇은 쇠사슬을 소유주의 손으로 되돌린다 : 목표 저지되지 않은 생물은 이번 턴에 전투에 의한 피해를 주지 않는다.

"하라가 그의 칼을 강하게 휘둘렀지만 대기가 그를 빠르게 붙잡았다." - 아제이오라이, "케네치의 꿈"

치료 인스턴트 #

어느 개수의 생물이나/과 플레이어에게의 피해를 도합 5점까지 방지한다.

"이 일들은 내가 떠났을 때 당신을 보호해 줄 것이고 이것은 당신에게 나의 당신에 대한 사랑을 일깨워 줄 것입니다." - "밤과 낮의 사랑의 노래"

방벽 부여 마법 #

당신은 방벽을 인스턴트로 사용하도록 선택할 수 있다: 그렇게 하면 그것을 턴의 끝에 매장한다.

당신이 조종하는 모든 생물이 +0/+1을 얻는다.

더 높이 개량될 수 없는 벽이란 없다.

노련한 보병 병사의 소환 #

Ⓣ : 목표 공격생물이 턴의 끝까지 +1/+1을 얻는다.

"군인에게 있어 진정한 불명예란 전쟁에서 살아남는 것이다." -테립토르

저항군 병사의 소환 #

저항군을 희생한다 : 목표 생물은 이번 턴동안 전투에 의한 피해를 주지 않는다.

"나의 병사들은 망설임 없이 싸웠고, 의심 없이 죽어 갔다." - 시다르 파바리

태양의 버클 부여 마법: 생물

부여 마법을 얻은 생물은 +1/+3을 얻는다.

Ⓦ : 부여 마법을 얻은 생물을 소유주의 손으로 되돌린다.

"그리고 나의 영혼이 태양에 거주하기 위해 어둠은 나에게서 내던져질 것이다." - 페메레프 장송가

자유풍의 매 매의 소환

비행 능력, 적색으로부터의 보호

"그것이 했다! 나는 닭이나 사냥하러 다시 돌아가야겠다." - 리록, 고블린 궁수

용맹의 기사 기사의 소환

플랭킹(플랭킹이 없는 생물이 이 생물을 저지하도록 지정될 때, 저지 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 받는다.)

① Ⓦ : 플랭킹 능력이 없는 용맹의 기사를 저지하는 각 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 얻는다. 이 능력은 매 턴당 한 번만 사용한다.

희망의 마법 인스턴트

다음 중 하나를 선택한다 - 목표 생물이 턴의 끝까지 선제 공격 능력을 갖는다 : 혹은 목표 플레이어가 생명점 2점을 얻는다 : 혹은 목표 개별 부여 마법을 파괴한다.

정의의 오오라 부여 마법

Ⓦ, 생명점 2점을 지불한다 : 한 아무 원천으로부터 당신에게로의 모든 피해를 방지한다.

"선함은 물건이 아니다. 너는 그것을 만질 수도, 소유할 수도 없다. 선함은 우리가 공유하고 실제로 만들려고 힘쓰는 환상이다." - 아즈미라, 성스러운 복수자

평화 회담 소서리

이번 턴과 다음 턴동안 플레이어들은 공격을 선언하지 못하며 지속물이나 플레이어를 목표로 하는 마법이나 능력을 플레이할 수 없다.

"수천 마리의 독사의 혓바닥으로, 이번에 나는 거짓말을 하지 않는다." - 아마즈 일 킨, 수카타 외교관

대궁수 궁수의 소환

선제 공격

대궁수는 비행 능력이 있는 생물을 저지할 수 있다.

"만약 그것이 날개를 달고 있다면 나는 그것을 꽂아 테팸부루 너머로 추락시킬 것이다." - 루야, 잘피린 궁수

테페리의 명예 근위병 기사의 소환

플랭킹(플랭킹이 없는 생물이 이 생물을 저지하도록 지정될 때, 저지 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 받는다.)

Ⓤ Ⓤ : 페이즈 아웃

"그들이 예식적인 것처럼 보이지만, 그들의 칼은 여전히 날카롭다." - 키프케보이, 쿠켐사 해적

기적적 회복 인스턴트

당신의 무덤에서 목표 생물 카드에 +1/+1카운터를 올려 플레이에 가져온다. 이 생물은 막 플레이 된 것으로 취급한다.

"잠시 몇분동안 너의 숨을 멈춰라, 그러면 모든 이들이 결론으로 도약할 수 있다." - 자르쿠우, 사령학자

다라자 그리폰 그리폰의 소환

비행 능력

다라자 그리폰을 희생한다 : 목표 흑색 생물을 파괴한다.

"그리고 플라밍고가 말했다, '우리 둥지에서 나가 - 우리는 너와 같은 종류를 본 적이 없어.' 그래서, 그리폰은 그들을 먹어치웠다." - 아제이오라이, "추악한 새"

명예로운 통행 인스턴트

한 원천으로부터 당신이나 목표 생물에게로의 모든 피해를 방지한다. 만약 그 원천이 적색이라면, 명예로운 통행은 그 원천의 조종자에게 방지된 양의 피해와 같은 양의 피해를 준다.

유물 보호 부여 마법: 마법 물체

당신은 유물 보호를 인스턴트로 사용하도록 선택할 수 있다: 그렇게 하면 그것을 턴의 끝에 매장한다.

부여 마법을 얻은 마법 물체는 마법이나 효과의 목표가 되지 않는다.

아즈미라의 기도 혼자서 호박 감옥으로부터 망가라를 풀려나게 해 주었어야 했다…

잘피린 십자군 기사의 소환

플랭킹(플랭킹이 없는 생물이 이 생물을 저지하도록 지정될 때, 저지 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 받는다.)

① Ⓦ : 잘피린 십자군에게 가해진 피해 1점을 다른 목표 생물이나 플레이어에게 되돌린다.

"전쟁은 지도력의 시련이다." - 라쉬다 스케일베인

평형 부여 마법

당신의 업킵단계동안 목표 플레이어가 컨트롤하는 개수가 당신의 것을 넘는 각 대지마다, 그가 조종하는 목표 대지가 페이즈 아웃된다. 이 과정을 마법 물체와, 그리고 생물에 대해서도 계속 진행한다.

십일조 인스턴트

. 당신의 라이브러리에서 평야 카드를 찾는다. 만약 당신이 목표 플레이어보다 대지를 적게 컨트롤한다면, 당신은 당신의 라이브러리에서 추가의 평야 카드를 찾을 수 있다. 이 카드들을 모두에게 공개하고 당신의 손으로 가져온다. 그 후 당신의 라이브러리를 다시 섞는다.

특이한 눈 부여 마법: 세계

특이한 눈이 플레이에 들어올 때, 기본 대지를 제외한 같은 이름의 모든 지속물들을 매장한다.

기본 대지가 아닌 지속물이 플레이에 들어올 때마다, 이미 플레이에 있는 같은 이름의 지속물을 매장한다.

순한 사람들의 보복 소서리

공격력이 4와 같거나 넘는 모든 생물을 매장한다.

"순한 사람들을 밟고 지나가라, 그러면 그들은 너의 발에 상처를 내어 네가 바닥에 뒹굴게 할 것이다." - 아즈미라, 성스러운 복수자

대천사 천사의 소환

비행 능력

대천사는 공격해도 탭되지 않는다.

"나의 어머니께서 한 번은 천사들은 그들이 일격을 가할 때마다 그의 칼의 이름을 노래한다고 말씀하셨다." - 시새이, 웨더라이트 호의 선장

새로 발매된 비젼 한글판 카드



매직 더 개더링 표준 공인룰

1.0 공인 토너먼트에는 룰을 번역하고, 지나치게 긴 '매치'를 중단하고,선수들을 실격시키며 관련 결정을 내리는 헤드저지(Head Judge)가 있어야 한다.

헤드저지는 토너먼트 심판들에게 저지의 요청에 따라 룰에 관한 질문에 응답하거나 다른 업무를 하도록 할 수 있다. 헤드저지와 토너먼트 운영자는 같거나 다를 수도 있다.

1.1 만일 참가자들이 토너먼트 심판들의 결정에 동의하지 않을 경우 그들은 헤드 저지에게 판결을 요청할 자유가 있다. 헤드저지의 판단이 최종 결정이다.

1.1a 저지가 발견한 DCI 표준기본룰에 대한 결과는 반드시 적용시켜야 한다. 참가자는 상대참가자가 받은 반칙벌점을 철회하도록 저지에게 요구할 수 없다

1.1b 관련된 참가자들의 요구와는 관계없이, 저지는 참가자들이 알고 있거나 알게된 어떠한 틀린 룰(표준 기본룰이나, 매직: 더 개더링룰)은 반드시 바로잡아야 하고 반드시 적합한 결과가 적용된다는 것을 보증해 주어야 한다.

1.2 헤드 저지는 지나치게 긴 '매치'에 대해 그것의 실제 결과에 앞서 '결과'를 결정할 수 있다. 이 경우, 헤드저지는 경기를 중단하기 최소 30분 전에 참가자들에게 알려야 한다. 일단 경고한 시점이 지나고 저지가 '매치'의 끝났음을 알리면 모든 참가자들은 반드시 즉각 멈추어야만 한다.턴을 진행중인 참가자는 저지에 의해 '매치'의 결과가 결정되기 전에 그들의 턴을 끝마칠 시간이 주어진다.('턴을 진행 중인 참가자'란 그의 턴 시작에 언탭될 수 있는 모든 카드를 언탭하는 것을 끝마친 사람을 말한다.)

1.2. 참가자들은 그들의 턴을 적절한 시간에 끝내야만 한다.

게임을 전략적으로 생각하기 위해 합리적인 시간을 쓰는 것은 받아들여지지만, 일부러 시간을 끄는 것은 인정되지 않는다. 심리적 우세함을 얻기 위해 일부러 시간을 끄는 행위는 실격의 이유가 될 수 있다.

1.21 각 듀얼에 앞서, 참가자들은 반드시 사이드보드 결정, 덱 셔플, 상대의 덱 셔플링을 5분 내에 끝내야 한다. 이 룰의 반칙은 시간을 끄는 것으로 간주되며 저지의 판단에 의해 경고나 실격을 받을 수도 있다. 저지나 토너먼트 운영자는 이 시간을 5분보다 적게 정할수도 있다. 이 시간 제한은 반드시 토너먼트전에 공고되어야 한다.

1.2.2 속임수는 용인되지 않는다. 속임수를 사용하다 적발된 참가자들은 자동적으로 현재 매치에서 실격된다. 나중에 있을 DCI 경기에서도 실격될수 있다. 몇몇 속임수의 예:

외부에서 조언이나 코칭을 받는 것, 상대 참가자의 카드를 엿보는 것, 마나를 적게 지불하는 것, 특별한 표시를 한 카드를 사용하는 것, 플레이 중 카드에 표시를 하는 것, 마나를 더 뽑는 것, 자신의 덱이나 상대의 덱에서 드로우되는 카드를 조작하는 것(마법카드와 대지를 분리하는것 포함), 카드 드로우를 조작하기 위해 덱의 카드를 재배열하는것, 시간제한의 잇점을 얻기 위해 지나치게 시간을 끄는 것.

1.2.3 스포츠맨답지 못한 행동은 받아들일 수 없고 언제나 용인되지 않는다. 저지들, 참가자들, 심판들은 반드시 예의바르고, 보기좋고, 스포츠맨다운 매너로 행동해야 한다. 모욕적인 말을 쓰거나, 논쟁을 하거나, 난폭한 태도로 토너먼트 심판이나 다른 사람을 대하는 참가자는 경고를 받게 된다. 반복된 경고는 그 참가자의 이번 경기 실격, 또는 나중의 경기에서의 실격처리될 수 있다.

1.2.4 카드위치

참가자는 테이블 밑으로 손을 내려서는 안된다. 어길시는 저지로부터 경고를 받게되고 2번 경고시 실격처리하게된다.

1.2.5 프록시카드

프록시카드의 사용은 허용되지 않는다. 그러나 카드가 극도로 낮았을 경우 프록시 대체 카드를 저지가 제공할 수 있다.

1.2.6 카드슬리브(덱프로텍터)

토너먼트 시작하기 전에 저지가 별도로 공지하지 않는 경우 사용이 가능하다. 어떤 참가자가 프로텍터나 슬리브를 사용하기를 원했을 경우 그 참가자의 덱과 사이드보드는 모두 끼워 넣어야 한다. 홀로그램이나 다른 마크가 있는 경우 일정하게 카드표면에만 보이게 넣어야한다. 참가자가 원하지 않는 경우에는 게임시작전에 요청해야하고 상대 참가자는 즉시 슬리브나 덱프로텍터를 제거해야 한다. 게임 전에 저지에게 상대 참가자의 슬리브나 프로텍터를 검사하도록 요구할 수 있다. 슬리브가 프로텍터가 명백하게 게임이나 셔플에 지장을 주거나 낡았을 경우 사용을 허용하지 않을 수 있다. 상대 참가자 영역으로 들어가는 카드를 표시하기 위하여 슬리브를 사용할 수 있다.

1.2.7 셔플

듀얼을 시작하기 전에 각 참가자는 자신의 덱을 셔플한다. 덱셔플을 하기위한 방법과 관계없이 플레이를 시작하기 전에 3번의 표준리플 셔플을 끝마쳐야한다 셔플할 때 상대의 카드를 훔쳐보아서는 안된다. 셔플,후 덱은 소유자에게로 돌려주고 소유자는 플레이하기 전에 셔플은 할 수 없으나 컷트는 할 수 있다. 셔플이 잘못되었을 경우 저지와 스탭에게 덱을 다시 셔플하도록 요청할 수 있다. 어느때이든 매치동안 상대의 서고의 카드장수를 세어볼 수 있다.

1.2.8 가위바위보의 승자(또는 다른 방법)는 첫턴의 드로우단계를 생략하며 먼저 플레이할 것인지 아니면 두번째로 플레이할 것인지 결정한다.

이 경우에, 결정하는 참가자는 자신의 손에 든 카드를 보기 전에 결정해야 한다. 먼저 참가자는 첫턴의 드로우단계를 생략한다. 이후의 플레이는 보통과 같이 한다: 각각의 참가자들은 매 턴 드로우를 한다. 한 '매치'의 첫 '듀얼'이후, 각각의 듀얼의 패자는 다음 듀얼에서 자신이 먼저 플레이할지 결정한다. 만약 이전 듀얼이 무승부였다면, 다시 어느 참가자가 먼저 할지 결정하기 위해 가위바위보로 정한다.. 만약 이 룰이 쓰이고 있다면, 저지는 반드시 토너먼트가 시작되기 전에 공지해야 한다.

1.2.9 각 듀얼의 시작시, 어느 참가자가 먼저 시작할지(참가자 #1) 결정된 후, 두 참가자는 7장의 카드를 드로우한다. 만약 참가자#1이 그의 손에 모두 대지카드로 되어있거나 대지카드가 한장도 없음을 발견한 경우, 참가자#1은 계속게임을 진행할 수 있다. 그러나 참가자#1이 "다시" 선언하면 듀얼을 선택하여 다시 시작할 수 있다. 그 다음 다른 참가자들은 카드를 다시 섞을 수 있다. 다시를 선언한 참가자는 상대편 참가자에게 대지만 나온 카드를 보여주어야한다. 새롭게 드로우 하기 전에 언제든지 참가자들은 그들의 카드들을 다시 섞을 수 있다. 듀얼을 시작하기전에 그들은 항상 다시를 선언하기를 선택한다. 한참가자는 한번의 다시를 선택할 수 있다.

1.2.14 듀얼 중인 참가자들은 언제나 상호간의 드로우에 동의할 수 있다. 이 동의는 표준룰 1.2.3 또는 1.2.4에 의해 반칙으로 인정되지 않는다.

a. 이 드로우에 관한 동의는 두 참가자를 토너먼트에서 제외시키지 않는다
(즉, 어떤 참가자도 이 드로우에 관한 동의로 토너먼트에서 실격되지 않는다)

b. 어느 참가자던 언제나 상대에게 드로우를 권할 수 있다. 상대는 이것을 받아 들일 수도 있으며

사절할 수도 있다. 만약 권유가 거절되면, 듀얼은 이에 대한 아무런 다른 권유나 강요 없이 평상시처럼 진행된다.

1.2.15 용어에 대한 정의:

- 듀얼(Duel) - 한 게임
- 매치(Match) - 특별한 언급이 되지 않은 한 세 게임의 듀얼
- 프록시 카드(Proxy card) - 경기 중 다른 카드를 대신하기 위해 쓰이는 카드.
- 리플 셔플(Riffle shuffle) - 덱을 두개로 나누어 섞어넣는 셔플
- 컷(Cut) - 덱의 윗부분을 떼어 맨 밑에 넣는 것. 맨 밑의 카드는 보지 않는다.
- 사이드 보드(Sideboard) - 덱의 구성이 아닌 추가적인 카드들. 플레이어는 그들의 사이드보드의 카드와 덱의 카드를 기본적으로 1:1로 교환할 수 있다. 사이드보드는 특별한 공지가 없는 한 정확히 15장이어야 한다.

2.1 참가자들은 경기에 참가하기 위해 덱과, 사이드보드와 DCI 멤버쉽 카드를 토너먼트에 지참해야 한다. 각 참가자의 덱은 반드시 최소한 60장 이상의 카드로 구성되어야 하며 사이드보드도 정확히 15장의 카드로 구성되어야 한다.

2.1.2 덱이 60장 미만이거나 사이드보드가 15장 미만일 경우는 현재 매치에서 실격처리된다. 사이드보드를 쓰지 않을 경우 매치가 시작되기전에 상대참가자에게 반드시 알려야한다.

2.1.3 덱과 사이드보드 등록

토너먼트참가하는 참가자는 모든 덱과 사이드보드를 등록하여야 한다.

등록된 덱과 사이드보드는 새로운 매치가 시작되기 전에는 변경해서는 안된다. 사이드보드와 덱은 적절히 등록하지 못했을 경우 현재 매치에서 실격될 수 있다.

*주의 : Wizard of the Coast사는 어떤공인 토너먼트의 덱과 사이드보드의 내용과 관련비디오 제작이나 원고를 쓸 권리를 가진다.

2.1.4 사이드보드의 사용

매치를 시작하게 전에 각각의 참가자는 카드가 보이지 않게 상대의 사이드보드 카드 장수를 확인하도록 허용해야한다. 매치의 둘째 혹은 셋째게임 시작하기 전에 사이드보드 카드와 덱카드를 교체할 수 있고 항상 15장이 되도록 1대 1로 바꾸어야한다. 교체카드 수의 제한이 없다. 15장 이상을 바꾸는 경우에는 현재 게임과 추후 게임에 실격당할 수 있다.

2.1.5 에디션별 카드

알파 카드들(원 리미티드 에디션 베이직 셋트)은 덱이 모두 알파 카드들로 이루어져 있고 모든 카드들이 제한을 따르고 있다면 플레이를 할 수 있다. 만약 한 참가자가 "알파"덱을 사용한다면, 그는 반드시 토너먼트가 시작되기 전에 저지에게 공지해야만 한다.

2.1.7 새 매직: 더 개더링(새로운 익스팬션 또는 베이직 셋트의 새로운 에디션)은 발매일로부터 30일이 경과하기 전까지는 토너먼트에 포함할 수 없다. 발매일로부터 7일 이내에 열리는 최고 토너먼트에는 반드시 새로 발매된 매직이 그들의 스탠다드(타입 II)리스트에 포함될지 공고해야 한다. 여러일이 걸리는 토너먼트(30일이 되는 날을 포함한)는 이 카드들을 쓸 수도 있고 쓰지 않을 수도 있다. 이 결정은 반드시 토너먼트 관계자나 토너먼트 운영자가 알려야 한다.

2.1.8 베이직 대지를 제외하면(평원, 섬, 산, 숲, 늪) 모든 참가자의 덱은 카드 이름이 같은 카드를 한 덱과 사이드보드를 합해서 4장 이상 넣을 수 없다.

2.1.9 금지카드 리스트에 있는 카드는 토너먼트 덱과 사이드보드에 넣을 수 없다.

1997년 1월 1일 현재, 스탠다드 (타입 II)토너먼트에서 사용이 허가된 카드들.

- 4TH 에디션(Fourth EditionTM(basic set))
- 클로니클즈(ChroniclesTM(extension of the basic set))
- 미라지(MirageTM(stand-alone expansion))
- 얼라이언스(AlliancesTM(limited-edition expansion))
- 비전 (Vsion)

2.3.1 1997년 1월 1일부터 효력 발휘.

ICE AGE, Fallen Empires, Homeland 사용 불가

2.3.2 스탠다드 (타입II)의 금지카드 리스트

- 균형(Balance) - 소서리
- 어둠의 죔틀(Black Vise) - 마법물체
- 청동명판(Bronze Tablet) - 마법물체
- 변환(Channel) - 소서리
- 상아탑(Ivory Tower) - 소서리
- Jeweled Bird
- 토지세(Land Tax) - 부여마법
- 정신분열(Mind Twist) - 소서리
- 새생명(Rebirth) - 소서리
- 노천광산(Strip Mine) - 대지
- 폭풍의 이프리트 (Tempest Efreet) - 이프리트의 소환
- Timmerian Fiends(HM)

3.0 실덱 , 아이스에이지 실덱, 아이스에이지/얼라이언스 실덱, 미라지 실덱을 위한 매직 : 더 개더링 룰

3.1 토너먼트에 앞서 덱 구성을 위해 각각의 참가자는 매직: 더 개더링의 스타터 덱과 부스터팩을 받게 된다. 팩만 받아서 하는 경우도 있다. 덱을 만들기 전에 개봉해서 모든 카드를 덱 리스트에 적어서 등록하고 참가자들은 플레이가 시작되기 전에 덱을 만들기 위한 일정한 양의 시간을 갖게 된다. 토너먼트 덱에 쓰이지 않은 그 참가자의 카드들은 자동적으로 사이드보드가 된다. 이 룰의 위반은 이 경기에서의 실격과 헤드저지와 DCI의 판단에 의해 후의 경기에서도 실격될 수 있다.

3.1.2 각각의 덱은 최소한 40장의 카드를 요구한다. 듀얼이 시작되기 전, 참가자들은 상대의 덱의 카드 장수를 확인할 수 있다.

3.3 실덱 토너먼트의 덱은 토너먼트에 앞서 토너먼트 관계자들에 의해 결정된다. DCI는 90~300장의 카드의 스타터덱과 부스터의 조합을 제안한다.

3.4 부스터 드래프트 토너먼트를 위한 룰

3.4.1 참가자들은 토너먼트 관계자의 감독 아래 적당한 사이즈의 원을 그리고 둘러앉는다(한그룹은 8명 이하여야 한다). 토너먼트 관계자들은 미리 정해놓은 매직: 더 개더링의 부스터 팩들을 참가자들에게 지급한다.

3.4.2 토너먼트 관계자의 신호에 따라서(예를들면, "첫번째 포스 에디션 부스터를 여십시오…") 각각의 플레이어들은 하나의 부스터를 열어서 카드들을 확인한다. 그 플레이어는 그 중 한 카드를 선택하고 남은 카드들을 보이지 않는 상태로 왼쪽의 플레이어에게 전달한다. 남은 모든 카드들은 보이지 않는 상태로 둘러앉은 플레이어들을 돌아야 한다.

3.4.3 한 부스터의 모든 카드가 돌라진 후, 토너먼트 관계자는 플레이어들에게 또다른 부스터를 열도록 지시하고("두번째 포스 에디션 부스터를 여세요…") 같은 방법으로(카드를 돌리는 방향이 바뀐점을 제외하고) '드래프트' 한다. 이 과정이 모든 부스터팩의 모든 카드가 '드래프트' 될 때까지 반복된다.

3.4.4 앤티카드들은 부스터 드래프트 형식에서 허락되지 않는다. 최초의 부스터에 들어있던 앤티카드들은 토너먼트 관계자에 의해 무작위로 교체된다.

3.4.5 일단 모든 카드가 '드래프트' 되면, 토너먼트 관계자는 30분의 덱 제작시간을 알려준다… 플레이어들은 덱 제작시간 동안 카드들을 트레이드해선 안된다.

3.4.6 플레이어들은 최소 40장덱을 운용하기 위해서 원하는 만큼의 대지카드를 추가할 수 있다. 토너먼트 관계자들이 모든 대지카드를 제공할것이다. '드래프트' 된 카드들 중 토너먼트덱에 쓰이지 않는것들은 사이드보드의 기능을 할 것이다.

3.4.7 자연스러운 제한효과를 위해서, 이런 방식의 토너먼트에는 제한카드 및 금지카드는 두지 않는다.

매직 게시판

인터넷으로 매직 정보 입수

인터넷에 매직에 관련된 모든 정보를 한글로 정리하여 국내 매직 게이머들이 쉽게 이용할 수 있는 공식 홈 페이지가 만들어졌다.

이 홈 페이지에는 미국 위저드 사의 공식 페이지의 내용과 국내 매직 더 개더링에 관한 내용, 매직 카드의 판매 및 교환 페이지, 개인이 꾸며놓은 매직 페이지 등 매직에 관련된 다양한 메뉴가 준비되어 있다.

한편 이 사이트에는 최근 인터랙티브 게임과 마이크로프로즈사에 PC용 게임으로 제작 중인 '배틀 메이지'와 '매직 더 개더링' 등의 데모 버전이 올라와 있어 카드 이외에 PC게임도 즐길 수 있다.

●홈 페이지 주소 :
http://sonata.grmk.co.kr/~wings/magic/



매직 토너먼트 매일 열린다

한국 토너먼트 센터에서는 매주 화요일에서 금요일까지 상설 토너먼트를 개최하고 있으며 토요일, 일요일, 휴일에도 특별 토너먼트를 열고 있다.

또한 한국 토너먼트 센터에서는 토, 일, 휴일 오후 3:00에 초보자 설명회를 하고 있는데 초보자로 등록하시면, 매직클럽 무료입장권 5매와 매직에 관한 친절한 지도를 받으실 수 있다. 초보자로 등록이 되면 저렴한 가격으로 초보자 매직 세트도 구입할 수 있다.

〈상설 토너먼트 안내〉

	주간	야간
화	TYPE II	씰덱
수	부스터 드래프트	TYPE II
목	씰덱	부스터드래프트
금	TYPE II	씰덱
토,일	특별토너먼트	

문의 전화 : (02)323-7964(담당 : 권순영)

세라의 성, 매직클럽 기능 추가

그동안 초보자의 길잡이 역할을 해 온 '세라의 성'이 매직 플레이어들의 열화와 같은 요청으로 기존의 방배점과 같이 당분간 매직클럽의 기능을 동시에 수행하면서 운영될 예정이다.

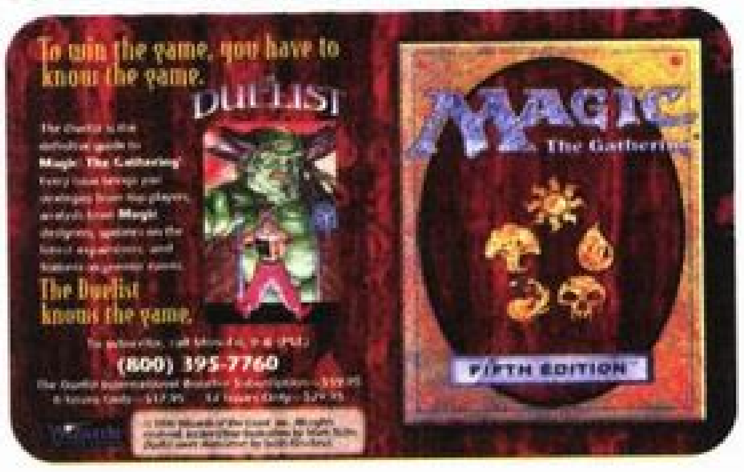
세라의 성에는 일일 이용권을 무료로 받았거나 구입한 분들의 이용이 가능하며 평일은 1,000원 토, 일, 공휴일은 2,000원의 이용권을 구입해 이용할 수 있다.

5th Edition 영문판 발매 시작

매직을 처음으로 시작하는 분들은 기존의 매직 플레이어들의 카드를 보고 늦게 시작하여 불리한 점이 없을까 우려를 갖게 됩니다. 그러나 그런 걱정들을 한꺼번에 없애주는 카드가 몇번째라고 하는 카드이다.

이번에 발매되는 5번째 카드인 5th Edition은 아이스 에이지, 폴론 엠파이어, 홈 랜드에서 좋은 카드와 아라비안 나이트, 엔티크, 레전드와 더 다크에서 선정된 카드들이 들어있는 카드를 포함하고 있기 때문에 매직 게임에서 상당히 유용하게 쓰일 것이다.

한편 한글판 4th Edition의 발매에 이어 4월 7일부터는 한글판 비젼이 발매될 예정인데 매직 클럽이나 유명 서점 등 전국 300여개소의 매직 카드 취급점에서 구입이 가능하다.



5월에 아시아 최초 일본 그랑프리 개최

현재 매직 인구가 약 200만명을 넘어서며 엄청난 속도로 플레이어를 확산 중에 있는 일본에서 오는 5월 2일부터 4일까지 아시아에서는 최초로 그랑프리가 개최된다.

그랑프리란 매직 플레이어들을 위한 많은 액수의 상금이 걸린 대회로 프로 바둑대회와 같다고 할 수 있다. 16위까지 10,000달러의 상금이 주어지며 참가비도 있다.

Magic Quiz

게임챔프에서 매직 더 개더링을 연재한 지도 벌써 10개월째에 접어 들고 있습니다. 그동안 게임챔프를 통해서 매직을 배운 독자들의 실력을 테스트해 보기 위해 챔프는 이번호부터 매직 퀴즈라는 코너를 신설해 독자들의 실력도 알아보고 매직에 더욱 많은 관심을 유도하고자 합니다.

문제의 정답을 관제 엽서에 적어 아래의 주소로 보내주시면 정답자 중 10명을 추첨해 원미지 미디어에서 제공하는 한글판 스타터 1팩씩을 드리겠습니다.

1〉 4th버전카드 중에는 색깔별로 마나 하나로 3이라는 숫자와 관련된 일을 할 수 있는 인스턴트들이 하나씩 있다. 다음 중 그 안에 들지 않는 카드는?
① 벼락(Lightning Bolt)
② 어둠의 의식(Dark Ritual)
③ 아마게돈(Armageddon)
④ 거대화(Giant Growth)

2〉 다음 중 마법물체를 부술 수 있는 카드는?
① 터널(Tunnel)
② 분쇄(Shatter)
③ 지옥의 불길(Inferno)
④ 폭파(detonate)

3〉 다음 중 비행 능력이 있는 생물은?
① 백기사(White Knight)
② 유령선(Ghost Ship)
③ 견습 마법사 (Apprentice Wizard)
④ 불의 정령(Fire Elemental)

4〉 다음 중 돌진 능력이 없는 생물체는?
① 사르디아의 거상(Colosssus of Sardia)
② 전투 맘모스(War Mammoth)
③ 리바이어선 (Leviathan)
④ 송장개미 (Carrion Ants)

5〉 플레이 상의 모든 평원을 없앨 수 있는 카드의 이름은(주관식)?

보내실 곳

우140-133
서울시 용산구 청파3가 29-16
유민빌딩 2층 월간 게임챔프
매직퀴즈 담당자 앞

만화두레(만두)

애니동아리 탐방은 애니를 사랑하는 사람이 있는 곳이라면 어디든지 찾아갑니다. 동아리 소개를 원하는 단체가 있으면 게임챔프로 연락 주시기 바랍니다. 이번 달에는 창립 11주년을 맞이하고 있는 중앙대학교 만화동아리 「만화두레」를 찾았습니다.

만화를 사랑하는 사람들의 모임

1987년 서울의 대학들 사이에 만화동아리가 하나둘 생겨나기 시작한 그 해, 중앙대학교 만화동아리 「만화두레」도 탄생을 맞았고 88년 정식 동아리로 인정을 받은 이후 전시회와 애니메이션 시사회 등의 활발한 활동을 벌이고 있다.

만화두레는 만화를 좋아하고 사랑하는 사람들의 모임이다. 회원 중에는 만화를 잘 그리는 사람뿐만 아니라 보는 것만을 좋아하는 사람도 상당 수 있다고 한다. 동아리의 성격도 창립 당시는 운동권 성향의 시사풍이었던 것이 최근에는 순정만화나 애니메이션 등의 다양한 풍으로 변화했다고 한다.

취재 중간에 기자는 운좋게도(?) 동아리 내에서 게임 제작을 하고 있는 팀을 만날 수 있었는데 바로 「그림을 그리는 아이」라는 의미를 가진 「화동(畵童)」이라는 그룹이다. 이호철(90학번), 고영건(90), 박기현(91), 신상훈(91), 고동우(93) 씨 등 5명이 현재 제작 중인 게임은 고구려의 옛 이름인 쥬센의 가요를 배경으로 한 「쥬센사요」라는 울티마식 롤플레잉 게임이다.


사진 찍을 때가 가장 좋은 듯. 왁자지껄 하던 회원들을 사진 찍자는 말 한마디로 평정(?)시켜버림!!


「그리고 X 3」에 실린 작품들

만두의 다양한 활동



「만두」는 만화두레의 줄임말이다. 만두 회원이 군에 간다면…? 「군만두」. 졸업하면…? 「쉰만두」가 되는 것이다. 역시 만화두레의 대학생다운 풋풋함이 보이는 회지의 한 구절이다. 만두가 추진하는 회지와 전시회, 애니메이션 시사회 등은 만두 회원들을 더욱 끈끈하게 묶어 줄 수 있는 매개체다. 일년에 한 번 발행하는 「그리고 X 3」라는 회지에 들어가는 작품은 시나리오에서 채색까지 모두 개인이 한다. 약 300 페이지에 달하는 이 회지에 대부분의 회원들이 참여하면서 회원간의 유대를 다지고 있다.

회지가 회원들을 위한 것인데 반해 전시회와 애니메이션 시사회는 대외적인 홍보 역할을 톡톡히 하고 있다. 봄, 가을 정기 전시회와 애니메이션 시사회를 통해 중대 만화두레가 많이 알려진 것도 사실이다. 앞으로의 시사회는 쉽게 구할 수 있는 일본 만화보다는 미국이나 중국 등의 이채로운 만화를 소개할 예정이라고 하니 기대가 된다.

마지막으로 경험이 부족한 2학년이 회장단을 하고 있어 어려운 부분도 있지만 남은 기간동안 많은 시도를 해볼 예정이라는 만두 회장, 김영현 씨. 어렵지만 그 속에서 희망을 찾으려는 캠퍼스의 낭만과 그 열정으로 만화두레가 더욱 많은 사람들에게 기억되길 빌어 본다.



중앙대학교 만화두레는 1987년에 문을 연 대학만화 동아리로 만화, 애니메이션, 컴퓨터 그래픽, 일러스트 등 시각적 매체를 연구하는 젊은 대학인의 모임이다. 현재 50여명의 회원을 두고 있고 정기적인 전시회와 회지를 발간하고 있으며 타 대학 동아리와의 연계도 추진 중이다. 그리고 동아리 내에 게임을 연구하는 모임도 있어 만화와 게임의 접목에도 한몫하고 있다.

만화두레를 방문하시려면
서울시 동작구 흑석동 221 중앙대학교 동연 건물 내 만화두레

만화두레로 전화하시려면
(02) 820-6325-7 (교환이 나오면 408번)
회장: 김영현(96학번)
부회장: 김홍민(96학번)

Ani CHAMP

애니 챔프 게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서 또는 편지지에 감상문을 써서 애니 챔프 게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

NO.NO.BOY (노노 보이)

우연치않게 보게 된 이 만화는 처음부터 보지는 못했지만 마지막 장면이 기억에 남는다. 나동태라는 음악을 사랑하는 주인공이 우여곡절끝에 미국에서 그룹사운드 'HERO'를 결성하여 유명한 가수들을 제치고 마이클 잭슨과의 공연대결까지 펼치게 된다. 나동태는 마이클도 인정할 정도의 실력을 과시하며 세계 빌보드차트 1위까지 오르게 된다. 그러나 목 부위에 암세포를 가지고 있었던 나동태는 노래를 부르면 부를수록 병이 악화된다. 나동태는 그들의 음악을 사랑하는 사람들을 위해 세계 순회공연을 하고 고국에 돌아와서 사랑하는 사람 앞에서 죽음을 맞이한다는 내용이다. 나동태의 음악에 대한 신념과 사랑이 돋보이는 작품으로 빌보드 1위를 기록하는 등 황당한 내용도 있지만 여러가지 배울 점들과 감동을 전해주는 작품이다.

바사라

내가 지금 권하고자 하는 만화는 흔한 스토리나 사랑이야기 그리고 폐쇄적인 일본만화를 소개하고자함이 아니다. 이 작품을 처음 본 순간 느낀 것은 '크다'라는 것이었다. 이 작품을 처음 본 것은 3년전이다. 너무너무 재미있어서 계속 보게 되었다. 3년간 계속해서 보았는데도 전혀 질리지 않았다. 무엇인가가 나를 끌어당기는 것처럼... 백호라는 마을에 사는 운명의 아이 즉, 쌍둥이 오빠 타타라와 사라사 그리고 적왕 슈리간의 관계에서 벌어지는 이야기에서 이 만화는 시작된다. 사라사와 슈리는 원수이다. 하지만 그들은 서로 사랑하고 있다. 서로 죽여야만 하는 사람들끼리의 운명적 사랑. 얼핏 보면 보통의 러브스토리 같지만 직접 읽어보면 내가 말한 무엇인가를 느낄 수 있을 것이다.

소년탐정 김전일

명탐정 코우스케의 손자인 김전일은 천재소년이며 이 만화의 주인공이다. 어렸을 때부터 함께 자란 미유끼에게 흑심(?)을 품고 있기 때문에 미유끼와의 추억을 만들기 위해 노력하지만 번번히 실패하고 때론 살인사건에 휘말린다. 평소에는 멍청해 보이는 그는 사건이 일어나면 완전히 다른 사람으로 변하여 탐정의 입장에서 범인에게 도전장을 던진다. 가끔 범인의 계획에 넘어가는 실수도 하지만 그렇기 때문에 이 만화는 더욱 현실적이다. 사건의 실마리를 풀어나가는 김전일을 보고 있으면 한번쯤 탐정이 되고 싶다는 충동도 생긴다. 이 만화는 매우 인기가 많아서 소설로도 나와있고 PS용 게임 등으로도 나와 있다. 모두들 소년탐정 김전일을 읽어보고 재미를 느껴보자.

기동경찰 페트레이버

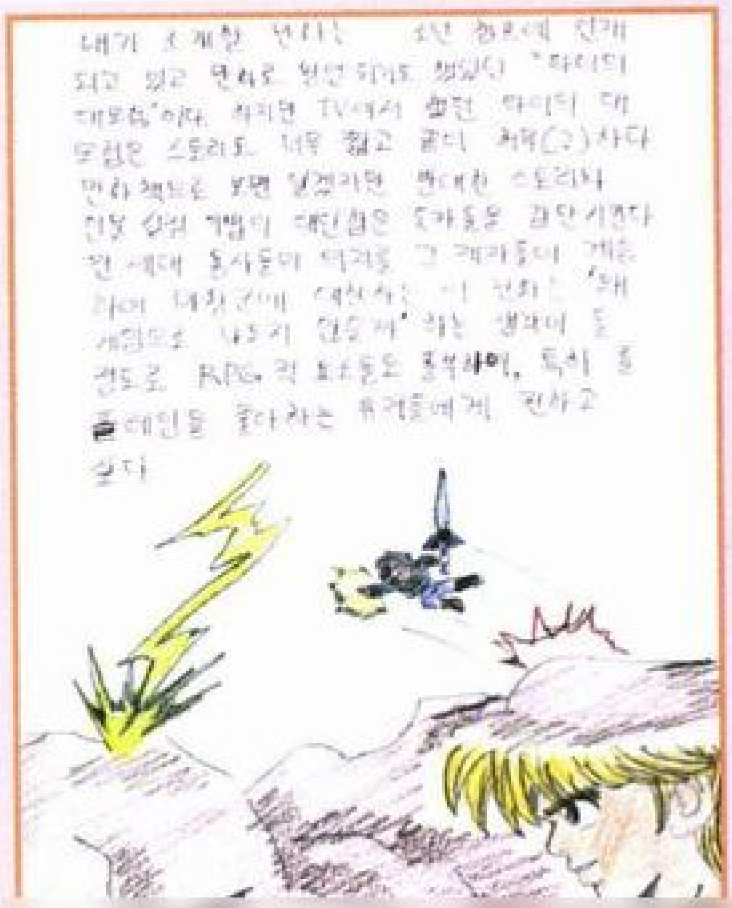
로보트 만화의 최고봉이라고 해도 손색이 없을 정도로 재미있는 만화이다. 배경은 근미래로 이 시대에는 인간을 편하게 하기 위하여 만들어진 레이버라는 로봇이 사회 곳곳에서 사용되고 있다. 이런 레이버를 이용한 범죄 등의 레이버사건이 자주 발생하자 만들어진 것이 주인공이 소속되게 된 특수 2소대로 경찰용 레이버를 사용하여 범죄를 진압하는 일을 주로 하게 된다. 주인공은 레이버를 무척이나 아끼는 소녀로 엄청난 소질을 가지고 있어서 레이버 조종 기술이 점차 발전한다. 갈수록 강한 레이버들이 등장하는데 주인공은 이에 굴하지 않고 용감히 맞서 싸운다. 이 만화는 레이버끼리의 전투만 등장하지 않고 주인공들의 생활들을 보여줘서 포근한 마음까지 갖게 만든다. 점점 흥미로워지고 멋있어지는 페트레이버도 등장하니 만화와 프라모델을 좋아하는 사람이라면 한번쯤 읽을 만하다.

레드 블러드

개미맨으로 유명해진 만화가인 김태형씨가 그린 레드블러드는 동양적 세계관과 서양적 세계관이 절묘하게 조화된 환상의 세계에서 벌어지는 피튀는 전쟁을 재미있게 그려나간다. 화성전쟁중 타임슬립으로 우연히 이곳에 떨어진, 어딘지 너무 평범해 보이지만 멋진 시난과 마이, 스코트 등의 사랑과 배신. 젯소스, 누들스의 형제간의 전쟁. 전설로 내려오는 네오 프롤레스와 붉은피 전쟁을 통해 벌어지는 이들의 파란만장한 이야기가 매우 흥미롭다. 그리고 이 만화의 또다른 장점은 매우 깨끗한 그림체와 수많은 톤으로 한컷한컷에 엄청난 정성을 그렸다는 것이다. 레드블러드는 판타지 만화로 한국 만화의 자부심을 한층 높혀주는 훌륭한 만화이다.

해와 달

해와 달은 지금까지의 한국 무협만화는 물론 일본 만화들과 비교해도 단연 최고라고 자신있게 말할 수 있다. 스토리는 주인공 백일홍이 자신의 적들을 물리쳐나가며 삶의 의미를 찾아가는 것이다. 그는 엄청난 내공과 무술실력을 지니고 있는데 그 이유는 백일홍의 아버지가 천하무적의 자객이었고 어머니 또한 전설의 고수였기 때문에 그 무공을 물려받았기 때문이다. 그리고 또하나 해와 달의 그림을 보면 입이 딱하고 벌어질 것이다. 그림 하나하나가 섬세하고 영화같은 구도를 보여주고 있기 때문이다. PC통신 상에도 이야기가 오르내릴 정도로 인기있는 이 작품은 정말 다음회가 기다려지는 작품이다.



겜훈장

이 코너는 독자여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 대한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다.
또한 챔프 집중공략 중 궁금한 점이나 틀린 곳이 있으면 공략A/S로 문의하시기 바랍니다. 성실히 답변해 드리겠습니다.



겜훈장밴드 결성하다! **1000점**

[redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 게임과 만화를 좋아하는 SFC유저 이용인이라고 합니다. 제가 글을 띄운 이유는 한국버전 '슈퍼마리오 RPG'의 침몰선에서 암호를 못맞춰서 진행에 상당한 어려움을 겪고 있기 때문입니다. 암호가 무엇인지, 어떻게 입력해야 하는지 가르쳐 주세요.

[redacted]

침몰선 스테이지에서 막히는 분들이 상당히 많더군요. 챔프도 그것에 관한 전화문의 폭주로 인해 상당한 피해(?)를 겪고 있습니다. 암호는 바로 'PEARLS'입니다. 공중에 상자 6개가 나란히 떠있는 방이 있는데 이 방으로 가서 마리오의 점프로 상자를 두드리면 상자의 글씨가 변합니다. 오른쪽 맨 위의 상자부터 'PEARLS'를 입력하면 됩니다. 그럼 행운을 빕니다.

안녕하세요? 게임의 훈장 겜훈장님. SS용 'KOF'95,96' 말입니다. PS용은 같은 캐릭터를 고를 수 있던데 SS와 아케이드도 그것이 가능한지요. KOF'95,96용 램팩을 꽂고 다른 게임들을 즐겨도 되나요? 그리고 SS용 '사무라이 무사도열전'과 '버철 파이터3'의 발매일은 언제인가요? 아차, '두근두근 메모리얼'을 잘할 수 있는 방법은 무엇이지요? 그럼 몸 건강히...

[redacted]

우선 아케이드와 SS용 KOF'96은 동일 캐릭터의 선택이 불가능합니다. 램팩을 꽂은 상태에서 다른 게임을 즐기는 것은 가능합니다. 단, 램팩을 꽂았더라도 특별한 변화는 나타나지 않습니다. SS용 사무라이 무사도열전은 6월 27일로 발매일이 연기되었으며 버철 파이터3의 발매일은 아직 미정입니다. 두근두근 메모리얼은 특별히 잘하는 방법이 없습니다. 모든 능력을 꾸준히 올리는 수밖에요. 편하게 하는 방법은 있는데 맨 처음 주인공의 별명을 입력할 때 코나미맨(コナミマン)이라고 입력하면 모든 능력이 573인 상태에서 게임을 시작할 수 있습니다.

겜훈장에게 드리는 글입니다. PS용 '철권2'에서 카즈야와 데빌카즈야를 고르는 방법을 좀 가르쳐 주세요. 가르쳐 주시면 많은 도움이 되겠습니다.

[redacted]

엔딩을 보면 각 캐릭터의 중간보스들을 고를 수 있습니다. 모든 중간보스를 고를 수 있게 되면 카즈야를 고를 수 있게 됩니다. 카즈야로 다시 엔딩을 보면 데빌카즈야를 선택할 수 있게 됩니다.



겜훈장네 식구들 **900점**

[redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 일교차가 심한 때인데 감기에 걸리지 않으셨는지요. 저는 아케이드와 RPG를 즐기는 유저입니다. 아케이드용으로 발매된 '스트리트 파이터 제로 2 알파'에서 진 고우키를 고를 수 있는지 궁금해서 여쭤봅니다. 제발, 꼭 가르쳐주십시오.

[redacted]

진 고우키를 고르는 방법은 다음과 같습니다. 우선 고우키에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른 상태에서 '하좌하좌'를 계속 입력해서 커서를 단의 위치로 맞춥니다 그리고 '하우하우'를 계속 입력해서 고우키의 위치에 커서를 맞춥니다. 이제 버튼을 누르면 진 고우키를 고를 수 있습니다.

SS와 GB를 가지고 있는 유저입니다. GB용 '젤다의 전설'에 관한 질문입니다. 레벨6을 깨고 레벨7로 가려고 하는데 3번째 노래인 가엘의 소울을 배우지 못했습니다. 메이비마을 동남쪽에 있는 미로라는 곳으로 가면 된다고 했는데 어디에 있는지 도저히 찾을 수가 없습니다. 간판의 미로가 있는 장소를 제발 알려주세요. 이거 못찾으면 전 정말 미쳐버릴지도 몰라요. 그럼 대답을 기다리겠습니다.

[redacted]

죽은 캐릭터를 살리는 3번째 노래를 얻을 수 있는 간판의 미로는 마을의 오른쪽에 있습니다. 마을 오른쪽에 있는 바위를 집어던지면 마을 밖으로 나갈 수 있는데 이곳에서 아래로 두블럭 내려오면 간판이 하나 보일 것입니다. 이 간판에서부터 시작해서 미로의 모든 간판을 순서대로 읽으면 3번째 노래를 배울 수 있는 비밀통로가 생길 것입니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS유저입니다. 며칠전에 '노엘'을 샀는데 하루종일 해도 게임을 진행하는 방법을 모

르겠습니다. 힘들게 구입한 게임인데 버릴 수도 없고 설명서를 아무리 보아도 뭐가 뭔지 모르겠어요. 제발 부탁합니다. 꼭 좀 가르쳐주세요. 겜훈장님만 믿고 답변 기다릴께요.

노엘의 메인 화면에는 VOID라는 등 그런 컨솔이 있습니다. VOID에는 여러가지 단어들이 지나가는데 이것을 사용해 소녀와 대화, 비주얼 메일 등을 나눌 수 있습니다. 노엘의 대화는 이야기의 화제에 따라 플레이어가 재빨리 대화볼을 보내줌으로 진행됩니다. 따라서 노엘은 일본어를 모르면 게임의 진행이 불가능하므로 이 게임을 즐기는 것은 무리일 것 같습니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 게임에 대해 아무것도 모르는 깜깜이 입니다. 너무 위대한 깜깜이라서 질문한 것이 많습니다. '버철파이터 키즈'에서 아키라의 요자천림, 개호, 심의파, 외문정주, 붕격운신쌍호장 그리고 파이의 선충연진, 제프리의 머신건의 커맨드를 알려주시고 크리스탈 듀랄을 고르는 방법을 알려주세요. 너무나도 엄청난 질문을 해서 겜훈장님께 무척이나 죄송합니다. 꼭 알려주시면 이제부터는 마음씨 착한 훈장님이라고 부르겠습니다.

아키라의 기술부터 가르쳐 드리죠. 요자천림 : ←↘+P+K , 개호 : →+P+G , 심의파 : ↙→ +P , 외문정주 : G←(↙,↓)+P , 붕격운신쌍호장 : P+K+G←↘+P+K→+P 파이의 기술인 선충연진 : ← → +P , 제프리의 머신건리프트 : ↓ → +K 입니다. 크리스탈 듀랄은 C버튼을 누르고 있는 상태에서 캐릭터를 선택하면 됩니다.

겜훈장님. 안녕하십니까? 저는 PS를 보유한 유저입니다. '두근두근 메모리얼'에서 진정한 엔딩이 있다고 친구가 말하더군요. 그런데 아무리 해도 진정한 엔딩을 볼 수 없더군요. 어찌된 일이지요? 그리고 두근두근 메모리얼의 묘수가 있다면 몇개 가르쳐 주세요.
무명씨/

두근두근 메모리얼의 진정한 엔딩을 보는 것은 상당한 인내와 시간을 필요로합니다. 모든 캐릭터(이주인 레이 등도 포함)의 엔딩을 보면 엔딩 마지막에 게임에 등장하는 모든 캐릭터들이 찍힌 사진을 볼 수 있습니다. 묘수 몇가지를 가르쳐 드리겠습니다. 밤에 창문 밖의 시오리 방에 커서를 대고 버튼을 누르면 시오리가 양의 수를 세어줍니다. 또, 주인공 방의 미니컴포넌트에 커서를 대고 버튼을 누르면 라디오를 들을 수 있습니다.



당황하는 겜훈장 800점

안녕하세요? 지난번에 보낸 질문이 겜훈장에 안실려서 노발대발한 육이입니다. 그렇게 열심히 썼는데... 우표값이 아깝네요. 이번엔 꼭 실어주시길 바라며... 훈장님만 믿습니다. 저는 PS용 '드래곤볼Z-위대한 손오공 전설'을 즐기고 있습니다. 그런데 인조인간 16,17,18호가 너무 어려워서 클리어하지 못하고 있습니다. 쉽게 클라어할 수 있는 비법이 있습니까? 너무너무 궁금하군요. 그럼 꼭 답변해 주실 것으로 믿습니다.

특별한 비법은 없습니다. 전투시 L버튼과 R버튼으로 조작 캐릭터와 공격목표를 바꿔줄 수 있으니 이것을 이용해서 적이 필살기를 사용하는 순간에 플레이어의 캐릭터를 바꿔주는 방법으로 싸우시면 더욱 수월할 것입니다. 또, 연속기(올려치기 공격-올려치기 공격-날리기 공격 등의 순서로)와 회전러쉬 공격을 사용하면 기력이 많이 올라갑니다.

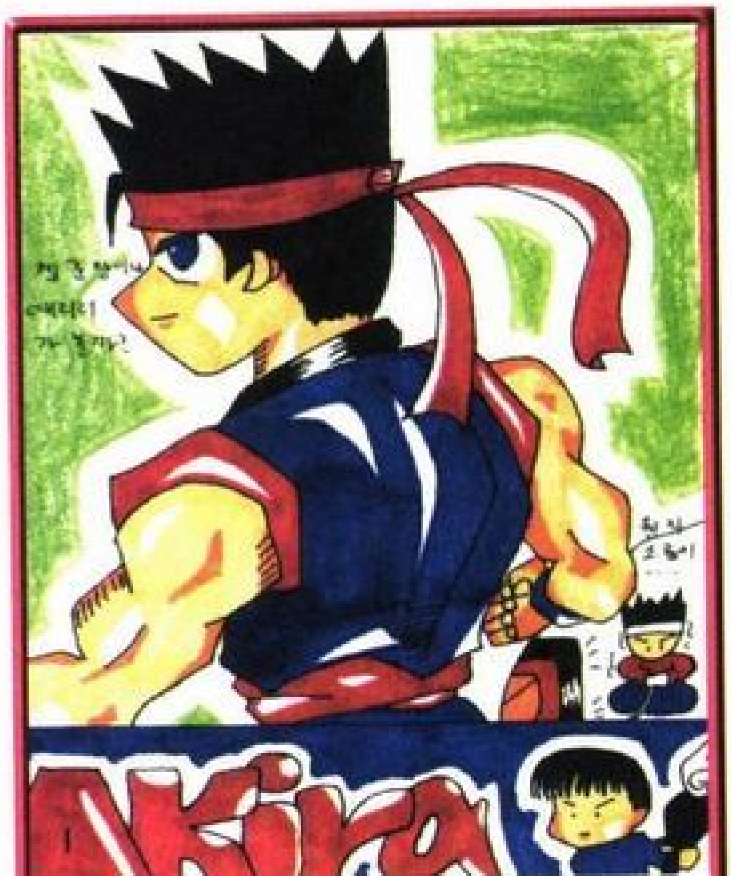
감사합니다. 겜훈장 형. 저는 네오지오CD를 보유하고 있어요. 네오지오CD용 'KOF'96'의 숨겨진 캐릭터 2명을 고르는 방법을 알고 싶습니다. 공부를 많이 해서 이런 것 정도는 알 수 있을 것이라고 믿어요. 답변 기다릴께요. 그럼 이만.

우선 캐릭터 선택화면으로 갑니다. 그리고 스타트 버튼을 누른 상태에서 상+B , 우+C , 좌+A , 하+D를 정확히 입력하면 캐릭터 선택화면에 2명의 캐릭터가 추가되어있는 것을 볼 수 있습니다.

안녕하세요. 겜훈장님? 저는 PS유저인 조대현이라고 합니다. 요즘 'FF7'을 즐기고 있는데 궁금한 것이 있어요. 무엇이냐하면 크라우드가 에어리스 몰래 에어리스의 집을 빠져나오는 곳에서요, 거기서부터 길을 찾을 수가 없습니다. 도와주세요.

왼쪽으로 계속 가면 밖으로 나가는 통로가 있습니다. 이곳은 사람들이 막고 있어서 지나가지 못했던 곳인데 에어리스의 집에서 몰래 빠져나와서 이곳으로 가면 에어리스가 기다리고 있습니다. 에어리스에게 말을 걸면 게임이 진행됩니다.

게임훈장님 안녕하세요? 제가 궁금한 것이 있어서 펜을 듭니다. '철권2'에서 와이어 플레임 모드와 그밖의 철권2의 모든 비법을 알고 싶습니다. FF7 전화카드 잘 받았습니다. 게임챔프에 제 이름이 나오니 정말 기분이 좋군요.



아키라는 겜훈장을 싫어해 700점

철권2를 와이어 플레임 모드로 즐기려면 우선 모든 캐릭터를 사용할 수 있게 만들어야 합니다. 그리고 아케

이드 모드 또는 연습 모드에서 L1, L2를 누르며 캐릭터를 선택하면 자신의 캐릭터가 와이어 플레임화 됩니다. 적을 정면에서 바라보는 시점에서 격투를 즐길 수 있는 것이지요. 단, 이것은 1인 플레이에서만 사용할 수 있습니다. 게임도중 2인용 측에서 난입한다면 다시 원상태로 돌아오지요. 또 요시미츠, 로우, 폴, 잭2로 게임을 해서 승리한 후 리플레이시 동그라미나 네모 버튼을 누르고 있으면 새로운 승리 포즈를 볼 수 있지요.

안녕하세요? 저는 SS유저인데 요즘 '슈퍼 퍼즐파이터 2X'를 즐기고 있어요. 단과 고우키의 선택법이 공개되었지요? 그밖의 숨겨진 캐릭터들을 선택할 수 있는 방법이 있으면 좀 가르쳐 주십시오.

[redacted]

흠흑하게 대답

레이레이의 이마에 붙어있는 부적과 단이 데리고 다니는 여자아이 아니타를 고르는 방법을 알려드리죠. 아케이드 모드의 캐릭터 선택화면에서 모리건에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누릅니다. 버튼을 누르고 있는 상태에서 레이레이를 선택하면 부적을 고를 수 있습니다. 또, 모리건에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른 상태에서 도노반을 선택하면 아니타를 고를 수 있습니다.



램프의 겜훈장 600점

[redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS용 'FF7'을 하고 있는데 너무 답답해서 글을 씁니다. 저는 본비렛지에서 돌아다니다가 게임챔프 지난호에서 초코보를 농장에서 기를 수 있다는 것을 알고서 초코보 농장으로 갔습니다. 그런데 초코보 우리를 살 수가 없더군요. 초코보 우리는 왼쪽에 있는 집에서 사라고 되어있는데 구입할 수가 없어요. 그리고 축사에 들어가 대화를 하면 대화가 없고 바로 물건 사는 메뉴가 나옵니다. 어떻게 하면 초코보를 기를 수 있는지 좀 알려주세요.

[redacted]

이러송 답변

보아하니 태영군은 첫번째 CD로 플레이하고 계신 것 같군요. 초코보 기르기는 두번째 CD 이후부터만 즐길 수 있습니다. 게임을 더 진행하신 후 초코보 농장에 가시면 초코보 기르기를 할 수 있습니다. 더 자세한 사항은 게임챔프 4월호'FF7 파일'을 참조하세요.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

안녕하세요? 겜훈장님. 그럼 질문을 하겠습니다. PS중 불량품이 있다던데 본체 밑부분의 코드는 해당이 안되고 전원 플러그의 코드번호로 불량을 판별할 수 있다더군요. 일본에서는 이럴 경우에 신품으로 교환해 준다고 하던데, 우리나라는 어떤지 궁금합니다. 그리고 제 PS게임기가 CD를 넣고 게임을 하려고 하면 삑~ 소리가 한번 납니다. CD를 안넣고 OPEN된 상태에서는 소리가 안나는데 왜 소리가 나는지 좀 알려주세요. 그럼 수고하시길 바랍니다.

[redacted]

이러송 답변

국내에서 유통되는 PS의 대부분은 불법 밀수품입니다. SONY사가 직접 A/S, 제품교환 등을 해주는 일본 현지와는 상황이 다릅니다. 그러므로 무상 교환은 불가능하고 전원 코드(전기줄)만 이상이 있는 것이므로 만약 불량 코드가 들어있는 PS를 구입했다면 전원코드만 다시 구입하시면 됩니다. CD를 읽을 때 PS에서 삑 소리가 난다는 표현으로는 PS가 어떤 상태인지 알 수 없습니다. 좀더 구체적으로 질문해 주세요. CD를 읽을 때 약간의 소리가 나는 경우도 있는데 이런 경우는 걱정하지 않으셔도 됩니다.

챔핑님. 저는 얼마전 졸업선물로 SS를 받아 새롭게 유저가 된 김태욱이라고 합니다. 제 새턴은 세가새턴인데 삼성새턴용 CD로 게임을 해도 무리가 가지 않습니까? 또 저는 새턴을 비디오 2번에 연결해서 게임을 즐기는데 어떻게 하면 녹화를 할 수 있죠?

[redacted]

흠흑하게 대답

세가새턴으로 삼성새턴용 게임을 즐겨도 아무런 문제가 없습니다. 똑같은 게임CD이기 때문입니다. 새턴을 비디오 2번에 연결했다면 비디오의 입력2에 새턴의 AV단자를 연결했다는 말씀이군요. 새턴을 입력2에 연결하고 비디오의 출력부분을 TV의 입력부분에 연결합니다. 그리고 비디오의 채널을 입력2로 맞추면 TV에 게임 화면이 나올 것입니다. 이 상태에서 녹화버튼을 눌러주면 됩니다.

안녕하세요. 챔핑님. 저는 포켓용 게임보이를 사용하는 유저입니다. 질문은 GB에 관한 질문입니다. 제 GB가 전기를 많이 먹어서 엄청난 돈을 건전지 구입에 쓰고 있습니다. 포켓GB에 충전지를 넣어서 사용할 수 있는지의 여부와 충전용 어댑터는 어디서 파는지 알려주세요. 또, 전원을 내리면 화면에 줄이 생겼다가 사라지던데 고장난 것이 아닐까요? 그럼 안녕히계십시오.

[redacted]

흠흑하게 대답

시중에 파는 충전지 중에서 포켓GB에 들어가는 건전지 크기의 충전지가 있을 겁니다. 이것을 구입해서 충전 후 사용하시면 됩니다.
충전용 어댑터와 충전지는 음반가게, 문구점, 용산전자상가 등에서 손쉽게 구입하실 수 있습니다. 전원을 내리면 줄이 생겼다가 사라지는 것은 GB가 액정 모니터를 사용하기 때문에 생기는 현상이니 걱정하지 않으셔도 됩니다.

이번에도 어김없이 **플스와 새턴**을 드립니다!! 그리고 또!... **'더 킹 오브 파이터즈 96'**의 비하인드 스토리도 준비했습니다!

전국 어디서나 전화 한통이면 OK!

700 2377

도전 ! 퀴즈챔프

뒤 죽 박 죽 — 초급

나는 초코보와 초콜렛이 상관없다는 걸 알아!

1. 다음 게임과 게임 제작사가 바르게 연결된 것은?
   1. 스트리트 파이터 - 반다이
   2. 천외마경 - 일렉트로닉 아츠
   3. 드래곤 퀘스트 - 휴먼
   4. 파이널 판타지 - 스퀘어

2. 이것은 '파이널 판타지'에서의 이동 기구입니다. 다른 게임에서는 볼 수 없는 시스템으로 파이널 판타지에서만 볼 수 있는 것입니다. 주인공이 타고 다니는 동물의 이름은 무엇일까요?
   1. 하늘을 나는 용
   2. 빨간 꼬리 원숭이
   3. 초코보
   4. 낙타

3. 최신작인 '파이널 판타지7'에 등장하는 캐릭터 중, 동물임에도 불구하고 멋진 모습을 보여준 캐릭터가 있습니다. 사자의 모습같기도 한데, 야수로서 성공한 그의 이름은?
   1. 유피 키사라기
   2. 카자마진
   3. 아키라
   4. 레드서틴

4. 다음 '파이널 판타지 시리즈'에 대한 설명 중 틀린 것은?
   1. 게임을 만든 제작사는 스퀘어사이다
   2. 게임의 장르는 시리즈 모두 롤플레잉이다
   3. 파이널 판타지 7은 슈퍼컴보이용으로 등장했다
   4. 파이널 판타지 1과 2은 패밀리로 등장했다

5. 대폭적으로 파워 업한 7탄은 CD를 사용해서 그런지 황홀한 연출도 가득 합니다. 그렇다면 FF7은 CD가 과연 몇 장으로 이루어져 있을까요?
   1. 1장
   2. 2장
   3. 3장
   4. 4장

6. '똥보 모그리'를 조종하는 장난끼 있는 고양이의 이름은 무엇일까요?
   1. 얼룩이
   2. 순딩이
   3. 시
   4. 왕 고양이

중급

FF7은 왜 이리 어려워! 하지만 이젠 문제없어

1. FF7에서도 역시 빼먹을 수 없는 시스템 중 하나가 ATB(액티브 타임배틀)입니다. 이 게이지가 꽉차서 노란색으로 변하면 공격할 수 있는데요. 이 게이지의 이름은 무엇일까요?
   1. 리얼 게이지
   2. 타임 게이지
   3. 리미트 게이지
   4. 파워 게이지

2. 게임의 시작과 크라우드의 출현, "1번 마황로를 폭파"하는 것이 이 게임 초반의 목적입니다. 그럼, 여기서 문제입니다. 게임 스타트 시, 처음 크라우드가 나타나는 곳은 어디일까요?
   1. 사우나
   2. 오락실
   3. 9호선 전철
   4. 기차

3. FF7에서 빼먹을 수 없는 요소가 있는데, 그것이 바로 미니 게임입니다. 다음 중 FF7에 나오는 미니 게임으로 맞는 것은?
   1. 고스톱
   2. 윷놀이
   3. 딸따먹기
   4. 스노우보드

4. 검도 류의 무기를 좋아하지 않고 대신 '롯드'를 가지고 다니는 주인공 크라우드의 파트너 이름은?
   1. 에어리스 게인즈블
   2. 울티메이트 워리어
   3. 바렛트 웨레스
   4. 티파 록허트

5. 새로운 시스템인 '마테리아'는 여러 가지 색을 가지고 있고 그에 맞는 효력이 있다. 다음 중 FF7에 존재하지 않는 '마테리아 는?
   1. 소환 마테리아
   2. 지원 마테리아
   3. 커맨드 마테리아
   4. 인상 마테리아

6. '마테리아'를 어디서 구해야 할까, 그것이 게임의 포인트인데요! 다음 나열한 것 중, 마테리아를 구할 수 없는 방법은?
   1. 가게로 가면 살 수 있다
   2. 맵을 돌아다니면 구할 수 있다
   3. 적과 치열한 전투를 벌인 후, 경험치를 높이면 얻을 수 있다
   4. 어딘가에 숨겨져 있는 보물 상자! 그곳에서 찾을 수 있다!

뒤 죽 박 죽 — 상급

FF7이여! 너도 만만치 않아...

1. 처음 간 '초코보 농장'에서는 초코보를 살 수 없습니다. 초코보를 얻으려면 초코보와 만나서 맛있는 먹이로 시간을 지연시켜야 합니다. 초코보가 좋아하며 플레이어가 가지고 있을 수 있는, 이 먹이는 무엇일까요?
   1. 단금의 과일 2. 고등어
   3. 거북이 4. 기잘의 야채

2. 게임 초반 부, '마황로'를 폭파해 버리는 미션에서, 들어갈 때는 아무 상관이 없지만 나올 때는 시간이 한정되어 있습니다. 그럼, 과연 폭파 리미트는 얼마나 될까요?
   1. 4분 2. 7분
   3. 10분 4. 무제한

3. 다음은 '파이널 판타지 시리즈'에 등장하는 초코보에 대한 설명입니다. 맞는 것은?
   1. 초코보는 발렌타인 데이날 주는 초코렛 이름 중 하나이다.
   2. 초코보의 모양은 아주 흉칙하며, 1탄에서는 마왕으로 등장했다.
   3. 초코보는 신비의 동물로, 엔딩을 30번 정도 하면 볼 수 있다.
   4. 탈 것의 일종으로 타조의 모습을 하고 있다.

4. 이 사람은 5년전 '크라우드'에게 당한 후, '라이프 스트림 의 집합지인 대공동에 잠들어 있었고 세기의 영웅이라 불리우던 솔저입니다. 이 사람은 누구일까요?
   (힌트:게임의 제일 마지막에 만나게 되는 적)
   1. 프레지던트 신라 2. 스칼렛
   3. 세피로스 4. 시드

5. 롤플레잉 게임의 최고봉으로 불리우는 '파이널 판타지 시리즈'가 드디어 7탄에 이어, 전작인 4탄도 PS용 리바이벌 완전 이식으로 등장한다고 합니다. PS용 FF4의 발매일은 언제일까요?
   (게임챔프 97년4월호 기준)
   1. 2월 21일 2. 3월 21일
   3. 4월 21일 4. 6월 21일

6. 시리즈를 거듭할수록 놀라운 발전을 보여줬던 FF. CD로 완성된 FF7를 제외하고 롬팩 게임으로 완성된 6개의 시리즈의 용량을 더한 수는 얼마일까요?
   (힌트:FF:2M FF2:2M FF3:4M FF4:8M FF5:16M FF6:24M)
   1. 56M 2. 66M
   3. 86M 4. 96M

7. 다음 중 FF7에 등장하지 않는 것은?
   1. 초코보 2. 마테리아
   3. 크리스탈 4. 리미트

8. 파이널 판타지 7의 가장 큰 특징 중 하나인 '마테리아'. 이 '마테리아'의 종류는 모두 5가지입니다. 그 종류에 대한 설명으로 틀린 것은?
   1. 마법 마테리아 - 마법을 사용하게 해준다.
   2. 소환 마테리아 - 소환 마법을 사용하게 해 준다.
   3. 커맨드 마테리아 - 능력을 향상시켜 준다.
   4. 지원 마테리아 - 다른 기능의 마테리아와 함께 사용한다.

칠뻥빵이삼칠칠 칠뻥빵이삼칠칠 칠뻥빵 이삼칠칠 칠뻥빵이삼칠칠 칠뻥빵이삼

새턴 타기 도전 텔레파시 퀴즈

[새턴 타기 텔레파시 퀴즈]도 변함없이 700-2377 !!

다음달 최고의 인기 게임을 미리 예상해보는 [도전 텔레파시 퀴즈]!
과연 다음달 기대 소프트 TOP10에서 정상의 자리를 차지할 게임의 이름은 무엇일까요? 힌트는 TOP 게임 랭킹을 참조하시면 쉽게 알 수 있습니다.



■ 문 제 : 97년 6월호 게임챔프 기대 소프트 1위는 무엇일까요?

1. 파이널 판타지 택틱스
2. 드래곤 퀘스트7
3. 바이오 하자드2
4. 버철 파이터3

▶ 지난호 정답 ◀
1. 초급 : 1, 1, 1, 4, 2, 4, 2
중급 : 3, 3, 4, 2, 1, 1, 2
고급 : 2, 2, 1, 4, 1, 1
2. 2번 파이널 판타지 택틱스

게임챔프 퀴즈상 : 700~2377 퀴즈상

엄청 !! 파워 업 됐다 !!

모든 선물을 바꾸려고 했으나... 아직 행운을 못잡은 많은 분들을 위해 게임기 선물로 고수하기로 했습니다!!

◆ 응모방법: 전국 어디서나 02-700-2377!! 로 도전
◆ 당첨자 선발기준: 80점 이상의 응모자 중 컴퓨터 무작위 추첨! (많이 이용할수록 당첨 가능 높아짐)
◆ 점수 산출 방법: 전체 20문항, 각 문제 마다 5점 배점!
◆ 마감일: 매달 30일까지
◆ 점수 산출 방법: 전체 20문항, 각 문제 마다 5점 배점!
◆ 발표: 전국 어디서나 02-700-2377!!로 확인!!

축하 당첨된 여러분, 정말 정말~! 축하드립니다!!
혹, 내 이름이 없다고 해도 너무 실망마세요. 챔프는 항상 도전하는 여러분께 기회를 드리니까요.
어쨌든, 행운의 주인공들에겐 축하와 박수를 아낌없이 드립니다!!!

플스타기 도전 퀴즈 챔프 당첨자



1등 플레이 스테이션 -1대
이수용 / 서울시 동작구 사당 5동 193-5



2등 미니컴보이 - 1대
김동현 / 부산 광역시 동래구 사직 2동 동일 파크 맨션 3동 301호



3등 PS CD(플스 씨디)-1개
임진수 / 인천 광역시 부평구 부평 1동 동아 APT 19-1602
김동환 / 경기도 안산시 와동 765-2 303호
최민규 / 서울시 중구 인현동 2가 192-30 신성 APT 602호
성승욱 / 수원시 권선구 권선동 권선 APT 232-202
정영준 / 서울시 강북구 미아 9동 128-108호

4등 챔프점수 500점
백창수 / 제주시 용담 2동 677-2
손민섭 / 경남 창원시 반지동 대동 APT 109동 1306호
김시환 / 서울시 송파구 잠실 1동 19번지 81동 102호
진형준 / 서울시 송파구 가락동 쌍용 APT 502-603
유호창 / 경기도 오산시 원동 우성빌라 6동 201호
김병현 / 서울시 금천구 시흥 2동 263-1 7동 2반 3층
박기호 / 대전 광역시 중구 옥계동 170-173
고덕기 / 서울시 마포구 노고산동 109-34
강동현 / 경기도 군포시 무궁화 APT 123동 604호
민태호 / 충북 청주시 흥덕구 분평동 우성 APT 102-1006

도전 텔레파시 퀴즈 당첨자



1등 새턴 -1대
손정현 / 충남 서천군 장항읍 창선 1리 245-2



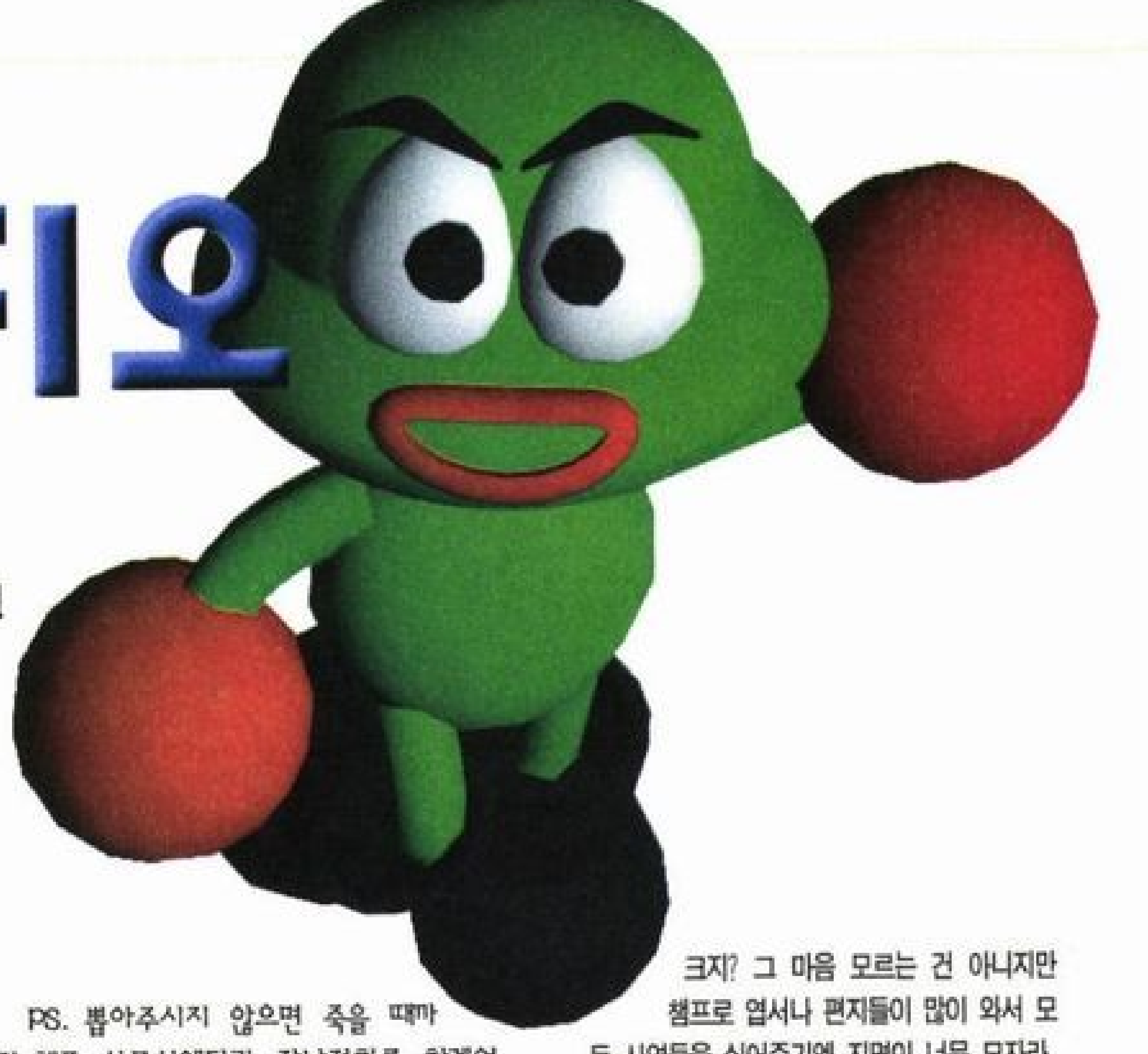
2등 새턴 CD - 1개
김승원 / 서울시 동대문구 답십리 1동 476-47



3등 IBM - PC 게임
김창수 / 대전 광역시 유성구 전민동 세종 APT 105-1205
박성규 / 충북 음성군 음성읍 337-4번지
강민규 / 서울시 노원구 상계 10동 주공 APT 916-202
한규성 / 인천 광역시 중구 항동 7가 87-2
권진영 / 충북 충주시 교현동 216-5

4등 챔프점수 500점
임진수 / 인천 광역시 부평구 부평동 동아 APT 19동 1602
문지훈 / 경기도 광명시 광명 7동 726-6건영하이츠 빌라 401호
김현국 / 광주 광역시 남구 주월동 현대 APT 103-1002
조동환 / 부산 광역시 서구 아미 2동 49번지 13통 6반
이용규 / 서울시 서초구 반포동 한양 APT 6동 412호
김대성 / 경기도 성남시 수정구 단대동 106-6
권세훈 / 서울시 강남구 세곡동 407-4
김진우 / 대구 광역시 수성구 범물동 범물 영남 APT 101-503
박현덕 / 경기도 안양시 호계 1동 삼신 5차 A동 502호
진영수 / 서울시 광진구 중곡동 630-3호

팡팡 스튜디오



챔프 독자여러분! 한달 동안 잘 지냈어요? 띵오는 여러분들이 보고 싶어서 휴~ 낮잠을 다 설쳤다니깐요. 혹시 여러분도 수업시간에 띵오가 보고 싶어서 꾜박꾜박 졸고 있는 건 아니겠죠? (옆에서 빅보스는 침 흘리면서 잔데요~) 우리 모두 열심히 공부합시다! 그래야 부모님께 챔프나 게임기를 뺏기는 사태가 벌어지지 않죠. 독자들 편지 중에는 그런 내용이 태반이더군요. 자! 우리 모두 졸지말고 공부합시다!

성규의 서울 나들이



안녕하세요? 띵오님

방금 제 방에 소풍 온 바퀴벌레를 때려잡은 후 편지를 씁니다. 저는 게임에 관한 모든 것들을 사랑하는 챔프독자입니다.

얼마전에는 가장 절친한 친구와 단둘이 말로만 듣던 용산 구경도 할 겸 서울 나들이를 나섰죠. 그런데 지하철 때문에 무지 창피했습니다. 왜냐구요? 내릴 때는 표가 나오지 않는 것도 모르고 있었기 때문이죠. 어째튼 CD도 바꾸고 게임챔프도 사들고 무사히 귀향하였습니다. 그런데 챔프를 보니 「스파3」 대회 소식이 있었고 저는 무척이나 나가고 싶지만 갈 친구도 없고 너무 멀어서 못가게 되었습니다. 가까운 청주나 충주쪽에서 해도 갈텐데 지역 예선은 없습니까?

[redacted]

띵오의 답변

시골 촌놈들이 서울 나들이를 했구나. 그래, 서울 구경은 재미있었어? 이왕이면 챔프 사무실로 놀러오지 그랬어? 용산에서 2 정거장인데.. 다음에 또 서울에 오거든 꼭 들러. 손해는 보지 않을 거야. 알았지?

그리고 「스파3」 대회가 지방에서 열리지 않아서 속상했겠구나. 지방에 사는 독자들을 배려하지 않은 행사로군. 사실 이 행사는 챔프 단독으로 주최하는 게 아니로 고봉 산업이랑 같이 하는 거라 우리도 불만이 있다고. 그리고 경연대회는 5월호까지 계속되니까 이번에 참가 못했으면 4월 중에 한번이라도 참가해. 물론 참가권은 챔프 안에 있지.

뽑힐 때까지 장난전화할테야!

안녕하십니까? 띵오님

전 뭣 때문인지 응모만 했다하면 떨어집니다. 이 팡팡 스튜디오도 예외는 아닙니다. 사연이 뽑히기는 커녕 '행운의 팡팡맨'에도 제 이름은 오르지 않았습니다. 띵오님께서 제 사연이 맘에 안 드시는가 본데 원래부터 글 솜씨가 없는데 어떻합니까?

요새 학교에서 수업을 저녁 9시까지 해서 머리에 쥐가 날 지경인데....

챔프 볼 시간도 없는데 이젠 팡팡까지 제 속을 썩이니...

또 파워맨은 어딨냐구요? 하여간 띵오님은 절 버리지 않겠죠?

그럼 띵오님만 믿겠어요.



PS. 뽑아주시지 않으면 죽을 때까지 챔프 사무실에다가 장난전화를 하겠어요.

[redacted]

띵오의 탄식

자신의 사연이 채택 안 된 독자들은 실망이 매우 크지? 그 마음 모르는 건 아니지만 챔프로 엽서나 편지들이 많이 와서 모두 사연들을 실어주기엔 지면이 너무 모자라. 그러니까 조금만 띵오의 입장도 생각해 주길 바래. 띵오라고 왜 모두 사연을 채택해 주고 싶지 않겠어. 모두 소중한 엽서고 편지인데 그 중에서도 정성이 가득차고 진솔한 사연들을 채택하니까 계속해서 열심히 보내보라구. 그 정성이 띵오에게 닿을지도 모르니까. 참. 전화를 이용해도 된다구.

초보를 배려하는 챔프



안녕하세요? 띵오님!

전 정말 챔프에게 실망! 실망! 또 실망입니다. 왜냐구요?

그 이유는 '버그를 잡아라'코너가 없어진지 2달밖에 되지 않았는데 벌써부터 버그가 챔프 구석구석 빠짐없이 곳곳에 방치되어 있단 말입니다.

빅보스님이 없어서 그래요? 아니면 신경을 안쓰는 겁니까? 그리고 또 한가지 전 FF7을 샀는데 게임챔프 공략집을 보니까 정말 눈앞이 캄캄하더라구요. 공략집이 초보자인 저에겐(전 FF7이 FF시리즈 중 처음임) 너무 어려웠던 것입니다. 즉, 공략집이 상급자용이란 거죠. 그래서 전 FF7을 하는데 무척 애를 먹었습니다. 챔프가 이런 작은 점에도 신경을 써 주신다면 초보자 독자들이 더욱 더 챔프를 믿고 신뢰를 하지 않을까요?

이상 챔프에게 바라는 점입니다.

-END-

[redacted]

띵오의 답변

종원이의 말도 일리는 있지. 하지만 챔프에서는 독자의 수준을 중간정도로 잡고 있단다. 독자 한사람, 한사람의 수준에 맞추기엔 거의 불가능하니까. 그러니까 종원이 같은 초보자들은 조금만 노력해서 중간정도의 수준까지 올려보도록 해. 어쩌면 너무 많이 알게 되면 챔프가 쉽다고 말할지도 모르겠는 걸.

띵호도 혹시 얼큰이?

저번에도 제 편지를 받으셨죠?

제 별명이 뭔지 아십니까? Big head 예요. 우리말로 얼큰이, 한자어로 대두. 얼큰이는 아실 거예요. 얼굴이 큰 아이. [푸쉬푸쉬]라는 게임에 나오는 놈 있잖아요. 얼마전부터 별명이 그렇게 되었답니다. 어떤 놈들은 대두시리즈를 지어서 놀리는가 하면 PC통신에 올릴까? 하는 놈들도 더러 있고요. 왜 잘난 이름 두고 그러는지 몰라요. 나에게는 엄연한 석자의 이름 이 있는데 흑, 너무합니다.

혹시 띵오님도 얼큰이가 아닌가요? 궁

금하네요. 그럼 잡지에 답장을 찍어주세요.



띵오의 답변

아니, 띵오가 대두라는 것은 어떻게 알았지? 김뚜깽이 알렸나? 자신이 대두라는 사실을 숨기려고? 흠, 대두면 뭐 어때? 뭐가 잘못되었어. 이만하면 잘 생긴 얼굴에 속하는데... 상권이도 틀림없이 잘 생긴 얼굴일 거야. 얼굴이 큰 사람치고 잘생기지 않은 사람은 없더라. 그렇지? 혹시 옛날 미의 기준은 얼굴 큰 사람이 아니였을까? 얼굴이 작은 사람은 장가도 못갔다더라. 아마 그런 일도 있었을거야.

나는야, 인생극장의 주인공?

띵오님

저는 챔프 점수의 선두 그룹에 끼어 있는 최강이라고 합니다. 띵오님의 한번의 선택으로 PS가 미니컴보이로 바뀔 수 있는 입장이라고 말씀드리고 싶습니다. 지금까지 정확히 7번을 외면하신 띵오님께 제가 한탄과 애교의 편지를 띄웁니다. 띵오님께서는 제 미래에 대해 한번 생각해 주십시요.



한쪽에선 집안에서 거만하게 앉아서 오렌지 쥬스를 옆에 놓고 PS를 하고 있을 저의 모습과 다른 한쪽에선 자판기 커피를 옆에 놓고 쪼그려 앉아서 미니컴보이를 하고 있을 두가지를 말입니다. 이런 인생극장 같은 미래에 제가 희생되지 않도록 해 주십시요.

띵오의 답변

띵오의 선택으로 인생이 좌우된다니 재미있는 일인가, 슬픈 일인가. 아무튼 모든게 띵오의 손에 달렸다고 하니 매정하게 거절할 수도 없어서 답변해 주는 거야. 이제 됐니? 최강은 언젠가 아름에 얽힌 사연이 있어서 계속 기억에 남아있어. 그럼, 좋아하는 상품을 타거들랑 띵오를 찾아와. 사탕이라도 얻어 먹어야지.

챔프에 입사하고 싶어요



안녕하십니까? 띵오님

저는 게임을 누구보다 더 사랑하는 게임광 김현웅이라고 합니다. 제가 이글을 쓴 이유가 있습니다.

제 꿈은 게임챔프에 입사하는 것입니다. 옛날부터 사교성이 부족한 저는 친구가 없었습니다. 그러다 보니 집에 붙어있는 시간이 많아지고 자주 게임을 하게 되었습니다. 그래서 게임이 지금 저의 가장 친한 친구입니다. 그런데 저희 부모님은 게임을 무척 좋지 않게 보십니다. 그래서 저는 어른들이 보는 이 고정관념을 깨고 싶습니다.

띵오님 그냥 읽고 지나치실지 몰라도 저에게는 인생이 걸린 문제입니다. 챔프에 입사하고 싶습니다. 어떻게 해야 합니까? 그럼 안녕히...

띵오의 답변

독자들 중에는 챔프에 입사하고 싶은 사람들이 많은가봐. 우선 말이지, 챔프에 입사하고 싶으면 그만한 자격을 갖춰야 한다는 것은 알고 있겠지? 챔프에 들어오려면 게임을 잘 해야 하는 것은 물론이고 게다가 기자라는 위치잖아? 취재도 하러 다녀야 하고 원고도 써야하고 매달 기획회의 때에 참신한 아이디어도 내야 하고...일차적으로 공부를 열심히 해야 돼.

현웅이도 지금부터 열심히 노력하라구. 어쩌면 현웅이와 챔프에서 만나게 될 수도 있겠군.

이사갈 땐 이사짐만 나릅시다.!

띵오님

저는 세번째로 보내는 송석한이라고 합니다. 얼마전 저는 비극을 맞게 되었습니다. 한번 들어보실래요?



얼마전 저의 집은 이사를 하게 되었습니다. 저는 그 와중에도 어렵기로 소문난 「택틱스오거」를 하고 있었습니다. 게임에 계속 몰두하여 2시간 정도 한 결과 마지막까지 갈 수 있었습니다. 그리고 마지막 보스를 죽였습니다. 그리고 엔딩이 조금 나오다가 (아주 조금) '탁'하고 화면이 꺼졌습니다. 그 후 엄마 말씀이 "전기공사 때문에 잠깐 전기를 끊었다!" 저는 그 때 정말 울고 싶은 심정이었습니다. 게다가 그 사이에 세이브도 안해서 그 많은 걸 다시 해야 한다고 생각하니 매우 절망적이었습니다. 그럼, 챔프와 팡팡스튜지오가 더욱 발전하길 빌며 이만 줄이겠습니다.

PS. 이사를 이곳으로 했는데 전 주소로 받았던 점수는 무효가 됩니까?

띵오의 답변

전기가 나갔을 때의 석한이 심정을 이해하지. 띵오도 그런 적이 있었어. 절망적이더라도 다시 시작할 수밖에 없지.

그리고 이사를 갔다고 알려왔으니까 이사가기 전에 받은 점수를 합산해 줄게. 걱정하지 말라구.

나는 빅보스가 아니라 띵오야!

안녕하세요?

빅보스님, 저로 말하자면 글 솜씨도 없고 나이도 어린 소년이지요. 이렇게 어리숙한 제가 과연 버그를 잡을런지 의문입니다만 작은 고추가 맵다고 하듯이 절 무시하는 누나의 콧대를 누르기 위해 가망이 전혀 없는 내기를 하고 말았습니다.



그건 바로 '버그를 잡아라'에 제가 뽑히면 누나의 한달 용돈의 반이 제게로, 그와 반대로 제가 뽑히지 않는다면 저의 용돈이 반타작되는 것입니다. 저는 가망이 없을 것 같지만 지푸라기라도 잡는 심정으로 이 글을 씁니다. 좋은 소식이 있기를 바라며 날마다 날마다 보스 생각을 하겠습니다.

띵오의 탄식

빅보스가 사라진지 어언 3달이 되었건만, 빅보스의 인기는 아직도 대단하구나. '버그를 잡아라'를 다시 연재해 달라는 요청도 많이 들어오고 아직도 버그가 많다고 항의하는 독자들도 많지. 그런데 상환군! 정말 가망이 없는 일을 벌리고야 말았어. 아무리 빅보스가 좋다고 하지만 이런 일에 돈을 걸면 안되겠지? 이번에 용돈을 날릴까봐 특별히 뽑아주는 것이니까 누나 용돈 빼앗을 생각하지 마. 사이좋게 지내야지..

이사 사연이 채택된 7명에게는 점수 1,000점을 드립니다.

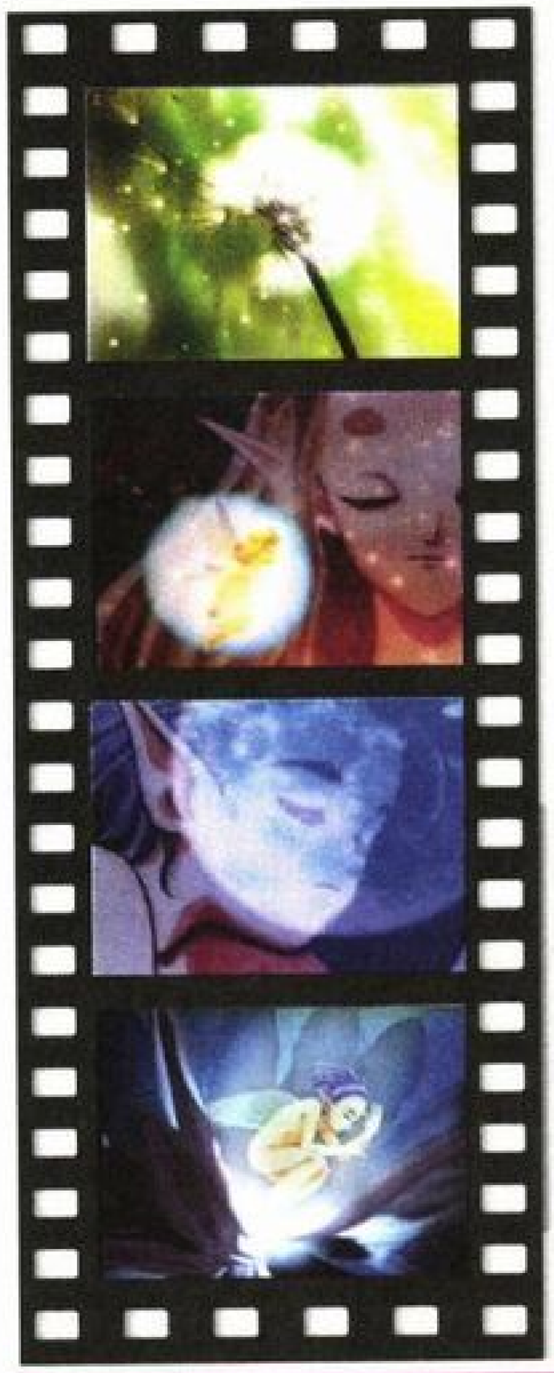
행운의 팡팡맨 500점 받으실 분

이달의 명장면

이달의 1위는?

1위/프린세스 메이커3

플레이어 자신이 아버지가 되어 딸을 키우는 게임. 프린세스 시리즈중 최신작으로 '꿈꾸는 요정'이라는 부제로 나왔다. 전작들과는 비교도 안될 만큼의 그래픽으로 다가왔다.



이달의 2위는?

2위/랑그리사3

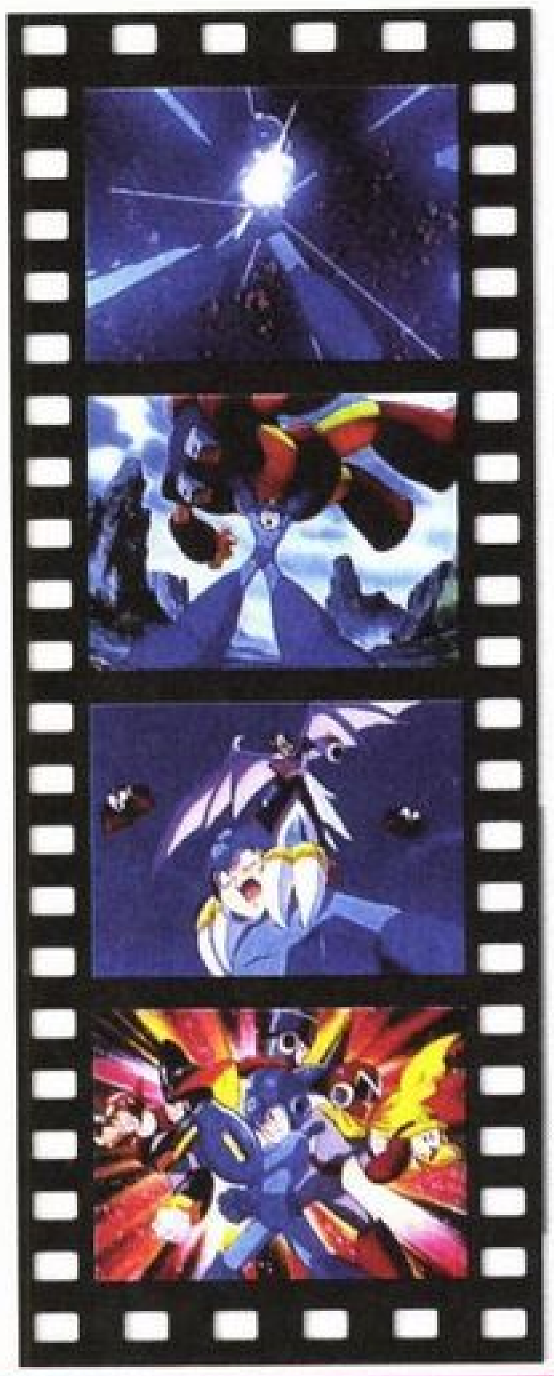
MD의 최고 인기작이였던 랑그리사가 새턴으로 태어났다. 이제 막 4가 출시될 예정으로 있는 랑그리사 시리즈 중 새턴 오리지널 작품으로 꼽히고 있다. 게임상의 오프닝이 압권인 것이 장점.



이달의 3위는?

3위/ 록맨 8

과연 언제 시리즈의 끝을 볼 수 있을까? 끝이 안보이는 록맨 시리즈 최근작이다. 이어서 어드벤처 록맨이 출시된다고 하니 록맨 팬들에게는 빅 뉴스.



이달의 4위는?

3위/ 테마 파크

플레이어 자신이 공원을 만들어 어린이들을 끌어들이고 자신만의 독특한 공원을 만드는 게임이다. 이 게임은 IBM으로도 있으며 SS에서 버전업한 테마파크가 출시 예정이라고 한다.



이달의 5위는?

5위/3×3 아이즈

3대 기종에 똑같이 이식이 된 어드벤처 게임. 삼지안인 파이와 평범했던 청년 야크모가 펼치는 모험과 우정을 느낄 수 있는 게임. 애니메이션으로도 인기를 한몸에 받았던 게임이다.





명장면~~튕겨!튕겨!...?!

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지 않게만 보내주세요. 이번달에는 김제현군이 영예의 1위를 차지하여 챔프점수 2,000점을 받게 되었습니다. 나머지 분들에게는 챔프점수 1,000점을 드리겠습니다.

보내실곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층월간 게임챔프 「이달의 명장면」 담당자 앞

챔프 쌤쌤 마당



이 코너는 독자여러분들을 위한 코너입니다. 사거나 팔고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주시거나 FAX 혹은 PC통신으로 메일을 보내주세요. 그리고 보내실 때에 기종, 내용, 이름 · ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

소프트 발매리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★ : 발표 기대작 표시
- 게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 4월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	4/11	신 테마파크	EAV	5,800엔
	4/11	아런드라	SCEI	5,800엔
	4/11	전투국가	SCEI	5,800엔
	4/11	스트리트 게임즈' 97	SCEI	미 정
	4/11	안젤릭 스페셜2	고에이	7,800엔
	4/11	안젤릭 스페셜2 프리미엄 박스	고에이	9,800엔
	4/11	다크 헌터(上)	고에이	6,800엔
	4/11	라이덴DX	세이부	5,800엔
	4/11	더 그레이트 배틀6	반프레스토	5,800엔
	4/11	폭열헌터	반프레스토	5,800엔
	4/11	스탠바이 세이 유!	휴먼	5,800엔
	4/18	벨데셀바 전기	SCEI	5,800엔
	4/18	쿼바디스	그램스	5,800엔
	4/18	페다2	야노만	5,800엔
	4/25	토발2	스퀘어	5,800엔
	4/25	가메라2000	대영	5,800엔
	4/25	파이터즈 임팩트	타이토	5,800엔
	4/25	틸크(TILK)	TGL	5,800엔
	4/25	네오루드	테크노소프트	6,800엔
	4/25	팔-신견전설	동북신사	6,800엔
	4/25	런닝하이	렉스	5,800엔
	4/상순	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
	4/상순	건담0079 더 와 포 어스	반다이	7,800엔
	4/예정	초인학원 고우카이저	아반프란트	5,800엔
	4/예정	크로우	어클레임저팬	5,800엔
	4/예정	모탈 컴뱃 트릴로지	소프트뱅크	3,800엔
	4/예정	리턴 파이어	소프트뱅크	3,800엔
	4/예정	파이널 둠	소프트뱅크	5,800엔
	4/예정	플레이스타디움2	반프레스토	5,800엔
	4/예정	동급생2	반프레스토	6,800엔
	4/예정	케인 더 뱀파이어	BMG	5,800엔
	4/예정	맥스 레이서	PD	5,800엔
SS	4/4	신황권	자울스	5,800엔
	4/4	메탈 슬러그	SNK	5,800엔
	4/4	메탈 슬러그(확장 램 동봉)	SNK	7,800엔
	4/4	쿼바디스2	그램스	6,800엔
	4/4	안젤릭 스페셜2	고에이	7,800엔
	4/4	다크헌터 (상)	고에이	6,800엔
	4/4	퍼즐버블2X + 스페이스 인베이더	타이토	5,800엔
	4/4	보이스 아이돌 매니악스	데이터이스트	6,800엔
	4/4	매지컬 호퍼즈	반다이	6,800엔
	4/11	커맨드 앤 컨커	세가	6,800엔
	4/11	센티멘탈 그래피티 -퍼스트 윈도	NEC	2,980엔
	4/11	신 테마파크	EAV	5,800엔
	4/11	동경 쉐도우	타이토	8,800엔
	N 4/25	새턴 콜렉션 -드래곤 포스	세가	2,800엔
	N 4/25	새턴 콜렉션 -버철 파이터2	세가	2,800엔
	N 4/25	새턴 콜렉션 -바쿠바쿠 애니멀	세가	2,800엔
	N 4/25	새턴 콜렉션 -레이어섹션	타이토	2,800엔
	4/25	시빌라이제이션 신 세계 7대문명	아스믹	5,800엔
	4/25	왕적오천년	이미지니어	6,800엔
	4/25	캐스퍼	EAV	5,800엔
	4/25	하급생	엘프	7,800엔

'97년 4월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
SS	4/25	와쿠와쿠7	선소프트	5,800엔
	4/25	와쿠와쿠7(확장램포함)	선소프트	7,800엔
	4/25	판타스텝	자레코	5,800엔
	4/25	워리2 워즈	상영사	5,800엔
	4/25	스카이 타겟	세가	미 정
	4/28	킹 더 스피리츠2	아트라스	5,800엔
	4/상순	신해저군함-강철의 고독	아스키	6,800엔
	4/하순	태평양의 폭풍2	이미지니어	6,800엔
	4/하순	태평양의 폭풍2(초회한정 프리미엄 박스)	이미지니어	7,800엔
	4/미정	크로우	어클레임 저팬	5,800엔
	4/미정	엘프를 지키는 사람들	알트론	7,800엔
	4/미정	블랙 돈	버진	5,800엔
	4/미정	기동전사Z건담 전편	반다이	6,800엔
	4/미정	그랜드레드	반프레스토	5,800엔
	4/미정	데카4구-티프 더 트럭-	휴먼	5,800엔
N64	4/27	스타폭스64	닌텐도	8,700엔
NEOGEO CD	4/하순	브레이커스	비스코	미정

발매돌이 한마디 : 『御意見無用』 또 연기! 얼마나 대단한 게임이 될는지 걱정이군. 그리고 과연 토발2는 1편의 부진을 씻을 수 있을까?

'97년 5월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	5/2	디 앤솔브드	버진	7,800엔
	5/2	아스카120%엑셀트	패밀리소프트	5,800엔
	5/2	라이어트 스타즈	핵토	6,800엔
	5/2	포뮬라 서커스	일본물산	5,800엔
	5/23	힘내라 모리가와군 2호	SCEI	4,800엔
	5/23	넥스트킹 사랑의 천년왕국	반다이	6,800엔
	5/23	런어바우트	야노만	5,800엔
	5/30	에이스 컴뱃2	남코	5,800엔
	5/30	택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
	★5/하순	파이널 판타지 택틱스	스퀘어	미 정
	5/하순	에베루즈	타카라	6,800엔
	5/하순	제로4챔프 DooZy-J Type-R	미디어링	6,800엔
	5/예정	페이드 투 블랙	EAV	5,800엔
	5/예정	임팩트 레이싱	코코넛저팬	6,800엔
	5/예정	콘트라 -레가시 오브 워-	코나미	5,800엔
	5/예정	인디500	토미	5,800엔
	5/예정	스파이더	BMG	5,800엔
SS	5/2	디 앤솔브드	버진	7,800엔
	5/9	보이스 판타지아	아스크	6,800엔
	5/9	프리토크 스튜디오	미디어엔터테인먼트	5,800엔
	5/23	게임천국	자레코	5,800엔
	5/30	다크헌터 (하)	고에이	6,800엔
	5/하순	에베루즈	타카라	6,800엔
	5/하순	스쿨 팡-공아외전	데이타이스트	5,800엔
	5/하순	디지털앤주-전뇌천사SS-	덕간서점	5,800엔
	5/하순	제로4챔프 DooZy-J Type-R	미디어링	6,800엔
	5/예정	크라임웨이브	버진	5,800엔
	5/예정	브레이크 포인트 팩 인	소프트	6,800엔
	5/예정	그루브 온 파이트	아트라스	미 정
	5/예정	임팩트 레이싱	코코넛 저팬	미 정
	5/예정	D-서드	타카라	미 정
N64	5/예정	와일드 초퍼즈	세타	미 정
	5/예정	블레이드 앤 배럴	남코	9,800엔
	5/예정	소닉윙즈 어설트	비디오시스템	9,800엔
NEOGEO CD	5/하순	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔

발매돌이 한마디 : 무사도열전의 연기. 소문으로는 SNK가 직접 만드는 것은 아니고 다만 캐릭터를 빌려주고 다른 서드파티가 만든다고 하던데...

'97년6월 발매 소프트

	발매일	게 임 명	회사명	가격
PS	6/ 6	퀀텀 게이트	가가커뮤니케이션즈	7,800엔
	6/ 6	바운티스워드 퍼스트	파이오니아LDC	5,800엔
	6/13	매드스토커	패밀리소프트미	5,800엔
	6/13	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔
	6/27	제로 디바이드2	줌	5,800엔
	6/27	첫사랑 발렌타인	패밀리소프트	5,800엔
	6/하순	10101	선테크	5,800엔
	6/하순	파랜드 스토리	TGL	6,800엔
	6/예정	G.O.D	이미지니어	5,800엔
	6/예정	두근두근 메모리얼 대전 교환구슬	코나미	미 정
	6/예정	월드사커 위닝 일레븐' 97	코나미	미 정
	6/예정	포이터즈 포인트	코나미	미 정
	6/예정	멜티랜서	이미지니어	미 정
	6/예정	모빌슈츠 건담 퍼펙트 원이어워	반다이	6,800엔
	6/예정	서력 1999 -파라오의 부활-	BMG	미 정
	6/예정	보디 하자드	휴먼	5,800엔
	6/예정	마스터 오브 몬스터즈	도시바	미 정
	6/예정	신세기 반게일	유미디어	미 정
SS	6/27	진설 사무라이스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔
	6/27	패족의 결단3	고에이	9,800엔
	6/중순	초플라피대비	소프트	5,800엔
	6/하순	매지컬 드롭3	데이터이스트	5,800엔
	6/하순	대전략-스트롱 스타일	OZ클럽	미 정
	N6/예정	콘트라-레가시 오브 워	코나미	미 정
	6/예정	사라만사	코나미	미 정
N64	6/14	스타워즈-섀도우 오브 디 엠파이어	닌텐도	미 정
	6/하순	대스모	보톰업	미 정
	6/예정	레이브 리미트	세타	미 정

발매돌이 한마디 : 역시 가장 눈에 띄는 것은 무사도 열전. 그리고 과연 위닝 일레븐의 PS용은 과연 어떤 반응을 불러 일으킬까?

발매미정소프트

	게 임 명	회 사 명	가격
SFC	오! 나의 여신님!	KSS	10,800엔
	슈퍼 테트리스2+봄블리스	반다이	3,780엔
PS	나스카 레이싱	시에라	5,800엔
	사가 프론티어	스퀘어	미 정
	쿨 보더2	웹시스템	미 정
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	엘펀 파라다이스	강담사	6,800엔
	보이스 판타지아	강담사	6,800엔
	브리건다인	E3스텝	5,800엔
	더 킹 오브 파이터즈' 96	SNK	미 정
	사무라이 스피리츠 검객지남팩	SNK	5,800엔
	메탈 슬러그	SNK	미 정
	버철 비룡의 권	컬처브레인	5,800엔
	다크헌터(下)	고에이	6,800엔
	중장기병 발켄2	메사이아	미 정
	위자드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	N 퍼즐아리나 투신전	타카라	5,800엔
	N 우주기동 바나크	어스믹	미 정
	N 사라만사	코나미	미 정
	마이 드림	일본 크리에이트	미 정
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정

발매미정소프트

	게 임 명	회 사 명	가격
PS	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
	트윈비RPG	코나미	미 정
	맥 워리어2	액티비전	미 정
	드래곤 볼GT	반다이	미 정
	아머드 코어	프롬소프트	5,800엔
	수라의 문	강담사	5,800엔
	총몽	반프레스토	미 정
	레이맨2	UBI 소프트	미 정
	브레스 오브 파이어Ⅲ	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1(달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2(사투!와이리남버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3(최후의 결전!)	캡콤	미 정
	아루남의 날개	라이트 스탭	5,800엔
	노엘2	파이오니아LDC	미 정
	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
	랑그릿사1.2	메사이아	미 정
	광즈 포룸	일본 MMI	미 정
SS	팔콤 클래식	팔콤	5,800엔
	아이언 블러드	어클레임 저팬	5,800엔
	기동전함 나데시코	세가	5,800엔
	어설트 리그스	소프트뱅크	5,800엔
	둠	소프트뱅크	5,800엔
	프라이벌 레이지	소프트뱅크	3,800엔
	초시공요새 마크로스	반다이비주얼	6,800엔
	하루카제전대V포스	빙	5,800엔
	데지에몽2	아테나	미 정
	슬레이어즈	각천서점	미 정
	루나 실버스타스토리 MPEG판	각천서점	미 정
	실황 파워풀 프로야구97	코나미	미 정
	J리그 고고 골	테크모	미 정
	카오스시드	네버랜드	미 정
	판타즘	아우트리거공방	9,800엔
	바이오 하자드	캡콤	5,800엔
	폭렬헌터R	킹레코드	5,800엔
	御意見無用	미디어뮤즈	5,800엔
	킬링타임	어클레임저팬	미 정
	X-맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	미 정
	엔젤 그래피티S	코코넛 저팬	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol.1		
	무지개색 청춘	코나미	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	페이크 다운	시스템새콤	미 정
	거리	춘 소프트	미 정
	탱크	BMG	미 정
	랑그릿사4	메사이아	미 정
	레이아 섹션2	미디어퀘스트	미 정
	히토미 에볼루션	미디어링	미 정
	리얼 사운드	와프	미 정
	걸리티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
	핫스텝 아이돌미디어	엔터테인먼트	6,800엔
	위자드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	괴도 세인트 텔	토미	6,800
	엔젝스 어드벤처	BPS	5,800엔
	맥 워리어2	액티비전	미 정
	센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
	가디안 포스	석세스	미 정
	바로크	스팅	미 정
	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정

	게 임 명	회 사 명	가 격
	mr. BONES	세가	5,800엔
	나이스 샷	어클레임 저팬	5,800엔
	역린탄	버진	5,800엔
	졸업S	NEC	6,800엔
	X2	캡콤	미 정
	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
	★버철 파이터3	세가	미 정
	라스트 브롱크스 -동경번외지	세가	미 정
	기동전함 나데시코	세가	5,800엔
	드래곤 나이트4	NEC	미 정
	드래곤 나이트	엘프	미 정
	마법소녀 프리티사미	NEC	미 정
	★그랜디아	게임아츠	미 정
	루나 이터널 블루게임	아츠	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1(달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2(사투!와이리남버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3(최후의 결전!)	캡콤	미 정
	록맨X4	캡콤	미 정
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	환상수호전	코나미	미 정
	레이맨2	UBI소프트	미 정
	두근두근 메모리얼 대전 교환구슬	코나미	미 정
	마법학원 루나	각천서점	미 정
	N 선더포스5	테크노소프트	미 정
	기선해적	네버랜드	미 정
	아레나	소프트뱅크	미 정
	멀티 레이싱 챔피온쉽	이미지니어	9,980엔
N64	카멜레온 트위스트	일본시스템서플라이	9,800엔
	카바리 배틀3000	일본시스템서플라이	9,800엔
	핵센	게임뱅크	9,800엔
	힘내라 고에몽5	코나미	9,800엔
	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
	유케유케 트러블 메이커	에닉스	9,800엔
	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
	마법기사 엘테일	이미지니어	9,980엔
	리즌	이미지니어	미 정
	3D 격투	이미지니어	미 정
	심시티 2000	이미지니어	미 정
	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	★ 슈퍼 로보트 스피리츠	반프레스토	미 정
	골든아이007	닌텐도	9,800엔
	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
	커비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	바기부기	닌텐도	9,800엔
	클라이머	닌텐도	9,800엔
	골프	닌텐도	9,800엔
	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
	봄버맨64	허드슨	미 정
	슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
	실황 골프 토너먼트97	코나미	미 정
	휴먼	그랑프리휴먼	미 정
	★젤다의 전설64	닌텐도	미 정
	마더3	닌텐도	미 정
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
M2	D의 식탁2	와프	미정

이달의 구입 추천작 BEST 5

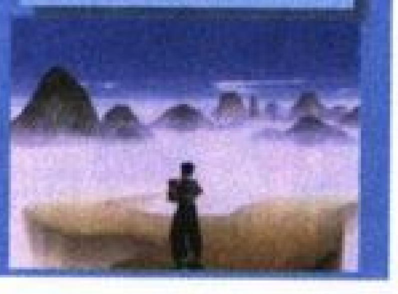
PS 아런드라



PS 벨데셀바 전기



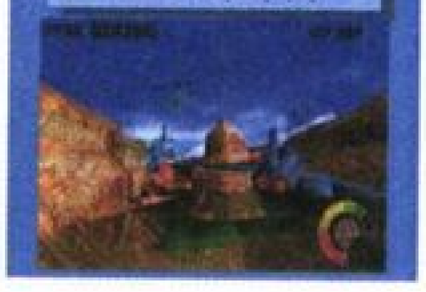
PS 토발2

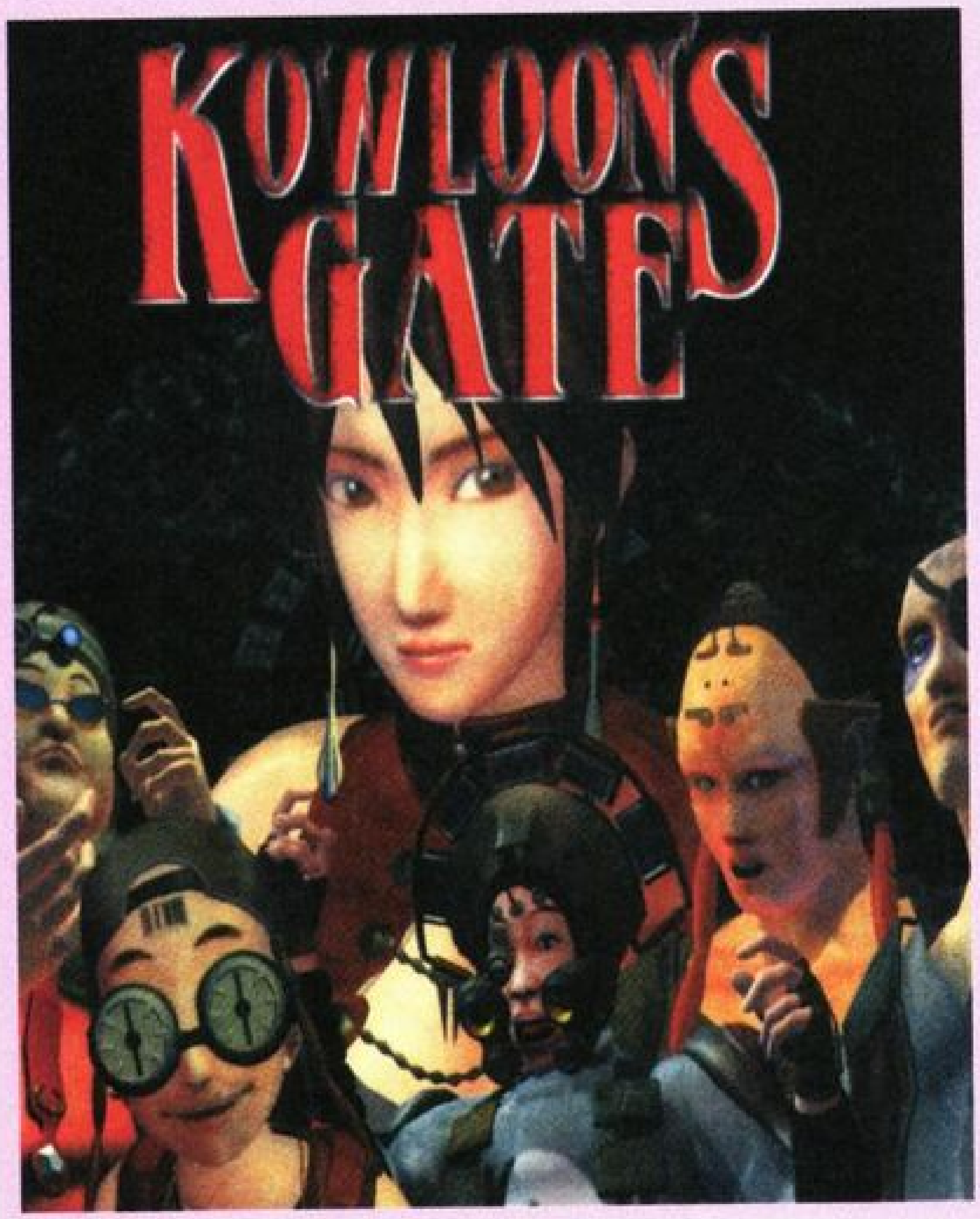


SS 쿼바디스2



SS 스카이타겟





사이버 펑크풍의 어드벤쳐 게임

크론즈 게이트 (九龍의 門)

-구룡풍수전- (하편)

이번 호에서는 전호에 이어 후편을 분석하겠다. 후반부로 갈수록 전투가 어려워 지므로 주의해야 할 것이다. 조금씩 들어나는 구룡성의 비밀… 과연 풍수는 완성될 것인가?

PlayStation

■제작사: 코나미
■장르: 호러 액션
■발매일: 97년 3월 20일
■발매가 : 5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
연출	★★★★
사운드	★
소장가치	★★★

JPEO던전 NO·8 쌍둥이 중심의 세미나 (子中心のセミナ) -구룡 프론트-

플로차트

가발상인에게 '황제의 가짜수염'을 주고 '무녀의 가발(おどり子のかつら)'을 얻는다 → 남인가의 남자에게 '지전'을 전부 준다 → 전뇌중심 2층 KN에서 전자메일을 읽는다 → 샤선생의 ID로 접속하여 생체통신을 본다 → 혈연의 둥지에서 깐새우점의 아이에게 '깐새우(剝ぎえび)'를 받는다 → 해선중심입구의 문지기에게 '깐새우'를 준다 → 샤선생의 집에서 샤오헤이를 만난다 → KN에 접속하여 리좀에 들어간다 → 해선중심 입구의 문지기와 대화한다 → 남인가의 문지기에게 '깐새우'를 준다 → 미녀대세계에서 '진짜 선인상(仙人像)'을 입수한다 → 음양사의 집으로가 그와 대화한다 → KN에서 전자메일을 읽는다 → 샤선생의 집으로 간다 → 샤선생과의 전투에서는 '광명의 눈(光明の眼)'을 사용한다 → KN에 접속하여 샤선생의 생체통신을 본다 → 리치와 대화후 용성반점의 KN을 통해 전자메일을 읽는다 → 구룡반점의 프론트로 간다 → 312호실로 가 웨이를 만난다 → 306호실에서 뱀상인(蛇商人)을 만나 '광명의 눈'을 사용한 후 '남녀겸용 가발(男女兼用かつら)'를 주면 '미안약(美顔薬)'을 받을 수 있다 → KN에 접속하여 전자메일을 본다 → 쌍둥이 중심입구로 가면 이벤트가 발생한다 → 박제상점앞에서 찬린을 본다 → 쌍둥이 중심 입구로 간다 → 바동(婆童)과의 전투에서는 '사기의 거울'을 사용한다 → 스네이크 4천왕의 이벤트 후 변신한 바동과의 전투에서는 '퇴마의 부적'을 사용한다 → KN에 접속하여 리치의 메일을 본 뒤 리치를 만나러 간다 → 손 할아버지에게 '미안약'을 사용한다 → 키즈에게 '샤선생의 액섹스카드'를 준다 → KN에 접속하여 생체통신을 한다 → 해선중심의 해초팩 상인에게 '해초팩(海草パック)'을 얻는다 → 손할아버지에게 해초팩을 준다 → 손할아버지의 오른쪽으로 들어가면 왕닝이 된 웨이를 만날 수 있다 → 구룡반점의 312호로 간다 → 안내상점에서 리틀플라이와 하니·레이디를 만나 억섹스 카드를 사용하자 → 용성반점의 KN에 접속하여 전자메일을 읽는다 → 점원숙사(店員宿舎)로 가서 액섹스 카드를 사용한다 → RT던전을 탐험하여 3명의 왕닝을 찾는다 → 3명의 왕닝에게 액섹스 카드를 사용하여 왕닝안경(妄人メガネ)을 구한다 → 용성반점의 KN에 접속하여 메일을 읽는다

진행내용

현재로 돌아온 주인공은 샤오헤이를 찾아 구룡 프론트를 돌아다니게 된다. 샤오헤이가 샤선생과 함께 있다는 이야기를 들은 주인공은 해선 중심의 샤선생의 집으로 가보지만 그곳에 있는 샤오헤이는 샤선생이 사기에 지배당해 변해 있던 것이였다. 결국 샤오헤이를 찾지 못한 주인공은 대신 샤오헤이가 구한 진짜 선인상을 얻게 된다. 그후 구룡반점에 있는 제쿠의 본거지에 가서 스네이크의 세미나를 중지해 달라는 의뢰를 받게되어 쌍둥이 중심으로 가서 로우리를 방해하지만



미녀대세계에서 진짜 선인상을 얻자



샤선생과의 싸움



뱀상인에게 미안약을 얻자



스네이크 사천왕



키즈에게 사신생의 액세스 카드를 주자



컴퓨터 중독에 빠진 손할아버지의 동생

스네이크 사천왕의 등장으로 인해 창 형제는 왕닝이 되어버리고 만다. 이번 세미나의 실패로 스네이크는 또다른 쌍둥이를 찾기 시작했으며 그것은 바로 샤오헤이. 샤오헤이는 서성로에 있다고 한다. 하지만 서성로로 가는 길은 왕닝이 되어버린 웨이가 막고 있어 갈 수 없게 된다. 왕닝이 되어버린 웨이를 원상태로 돌리기 위해선 노인중심에 있는 인형을 없애야 한다는데. 하지만 노인중심에 가기 위해서도 왕닝과 대화할 수 있는 왕닝안경이 필요하다고 한다. 과연 어디부터 풀어나가야 하는지…

공략 POINT

A. 용성반점의 KN은 자력 때문에 제대로 사용할 수 없으므로 메일을 읽거나 리좀에 들어갈 때는 전뇌중심 2층의 KN을 사용하도록 하자.

B. 깐새우에는 뢰마의 효과가 있다고 하지만 대부분 다른 곳에 쓰인다. 깐새우상점 아이가 주는 깐새우는 5개. 사용하면 하나씩 없어지므로 주의하자.



깐새우상점의 아이에게 깐새우를 얻자

C. 용률로에서 얻었던 광명의 눈은 사람의 마음을 읽을 수 있다고 한다. 이곳에서는 모두 3번 쓰이게 된다

D. 제쿠의 아지트가 있는 구룡반점은 쌍둥이 중심으로 가는 길 도중에 있다. 보통때는 갈 수 없으나 웨이의 편지를 읽은 후에는 갈 수 있게 된다.



제쿠의 두명인 웨이

E. 소개상에서는 여태까지 등장했던 2명의 네비게이터와 대화하게 된다. 액세스 카드에 기억을 담을 때는 둘중 아무나 선택해도 관계없다



네비게이터와 대화하자

F. 왕닝가 역시 RT던전으로 되어 있지만 지금은 탐험할 필요까진 없다. 왕닝안경만 찾은 후 밖으로 나오자.



3명의 왕닝에게서 왕닝안경을

JPEG던전 NO.9 저주의 인형(呪いの人形) -구룡 프론트-

플로차트

쌍둥이 중심의 문남(門男)에게 '왕닝안경'을 사용하여 대화한다 → 폭죽상인과 대화한다 → 해선중심의 창남(窓男)에게 '왕닝안경'을 사용하여 대화한다 → 안내점에서 두명의 네비게이터와 대화한다 → 폭죽상인에게서 '초급폭죽(超級爆竹)'을 받는다 → KN에 접속하여 전자메일을 읽는다 → 문남과 대화하면 노인중심으로 들어갈 수 있다 → 노인중심에 들어가면 폭죽을 사용한다 → 미스터 첸과의 전추에서는 '사기의 거울'을 사용한다 → 해선중심의 거북요리상에게 말을걸어 '블루크로우의 병(ブルークロウのアンプル)'을 받는다 → 손할아버지에게 '블루크로우의 병'을 사용하면 서성로로 갈 수 있다

진행내용

왕닝안경을 찾은 주인공은 블루크로우와 저주의 인형을 찾기 위해 노인중심으로 향한다. 노인중심의 사악한 거울과 저주의 인형을 부수기 위해선 폭죽이 필요하기 때문에 이것 역시 손에 넣어야 한다. 문이 되어버린 왕닝과 대화하여 노인중심에 도착한 주인공은 미스터 첸을 만나게 되고 사기의 거울을 이용해 그를 쓰러트리게 된다. 첸이 가지고 있던 거울을 사용해 첸의 모습으로 변장한 주인공은 해선중심의 상인들을 속여 왕닝을 만들 수 있다는 '블루 크로우'를 얻고 이것을 사용하여 서성로로 가게 된다



썩은 시체 미스터 첸의 등장

공략 POINT

A. 폭죽상인은 처음엔 폭죽을 주지 않는다. 처음 이야기한 후 거리를 돌아다녀 정보를 모은 후 다시 이야기해 보자

B. 미스터 첸을 물리치고 얻게되는 바라미티미러(バラミティミラー)는 주인공의 모습을 미스터 첸으로 보이게 한다. 이것을 이용하여 블루 크로우를 얻자



블루 크로우를 얻자

JPEG던전 NO.10 구엔-구엔(グエン-グエン) -서성로-

플로차트

노인과 대화 → 뱀상인(蛇屋)과 대화 → 노인과 다시 대화 → KN에 접속하여 전자메일을 본다 → 네비게이터와 계약 → 서성로 지하의 귀걸이상(ピアス屋)과 대화 → 귀걸이상 맞은편의 집에서 구엔(グエン)과 대화 → 귀걸이상인과 대화. 이곳에서 '귀걸이(ピアス)' 입수 → 연결통로를 이용해 용성로로 → 병상인에게 귀걸이를 주면 '특제병(特製瓶)'과 '샤오헤이의 귀걸이(小黒のピアス)'를 받는다 → 거울상인과 대화한다 → 깐새우상의 꼬마와 대화 → KN에 접속하여 데이터베이스를 모두 검색해 본다. 새로운 사실을 많이 알 수 있다 → 정전상인과 대화, '오래된 열쇠(古いカギ)'를 받는다 → 연결통로를 이용해 다시 서성로로 → 귀걸이상인과 대화 → KN에 접속하여 전자메일을 본다 → 구엔과 함께있는 노인에게 간다 → 고산모 남자와 대화하여 RT던전 '기해(氣海)'로 향한다

진행내용

서성로에 도착한 주인공은 다시 샤오헤이의 정보를 모으게 된다. 마을사람들의 말에 따르면 샤오헤이는 왕닝이 된 의사를 찾아 카멜맨션으로 들어갔으며, 주인공의 도움으로 다시 사람이 된 웨이가 그녀의 뒤를 쫓고 있다고 한다. 길거리에 있는 문지기 노인을 설득하여 서성로 지하로 내려간 주인공은 베트남인 구엔을 만나게 되지만 구엔은 베트남어밖에 사용하지 못하기 때문에 귀걸이 상인의 도움을 받게 된다. 귀걸이 상인과 구엔의 도움으로 다시 용성로로 가게된 주인공은 샤오헤이의 귀걸이를 찾고 정전상인에게 진상에 대한 이야기를 들은 후 다시 서성로로 온다. 그후 RT던전인 기해로 향하게 된다.

공략 POINT

A. 구엔은 베트남인이기 때문에 주인공과 말이 통하지 않는다. 그러므로 통역해 줄 사람과 함께 대화하자.



왠 베트남이?

B. 새로운 마을에 도착하면 언제나 모든 사람들과 대화하는 것을 잊지 말자. 모든 사람들과 대화를 마쳤다면 플로차트를 따라 문지기 노인을 찾자


이 할아버지가 문지기 노인이다

C. 용성로로 돌아가 보면 마을의 반이 날아가 버린 것을 알 수 있다. 별다른 어려움은 없지만, 정전상인과 만나지 못하는 경우가 있으므로 충분히 마을사람과 대화하자. KN의 데이터 베이스를 조사해 보면 전에는 고를 수 없었던 3번째 메뉴를 고를 수 있게 된다. 그곳에서는 스이젠의 메일을 볼 수 있다.

D. 고산모남자가 있는 곳은 전에 마을을 돌아볼 때 아무도 없었던 곳이다. 이곳에 가기 전에 꼭 세이브를 해두자.

RT던전 NO.9 3개의수문(3つの水門) -서성로-

진행내용

서성로를 가로지르는 강을 지나기 위해서는 이곳에 있는 3개의 수문을 모두 열어야 한다고 한다. 3개의 수문은 각각의 수문실에 있는 수문남(水門男)을 만나야 한다. 각각의 문지기 구이리를 물리치고 순서대로 수문을 열고 지하3층에 있는 배남자(船男)와 대화하면 서성로의 물을 빼낼 수 있다. 제2수문남과 제3수문남에게는 각각 '기어(歯車)'와 '볼트(ボルト)'가 필요하며 이것은 구이리를 물리치고 얻을 수 있다. 모두 3층으로 구성되어 있는 던전이며 각각의 수문을 열어가며 행동범위를 넓혀야 한다. 이번 시나리오에서는 이 던전을 모두 탐험할 수 없다.







공략 POINT

A. 던전의 시작은 1층에서 부터. 2층으로 내려갔다 다시 1층으로 올라오면 제1수문실로 갈 수 있다. 이곳의 수문남자와 대화하면 지하2층을 흐르던 물이 없어진다.


이자가 제1수문남이다.

B. 2층을 탐험하기 전에 지하3층까지 내려가서 조작실에 있는 배남자를 만나자. 배남자의 경우 모습은 보이지 않으며 소리만 들려온다.

C. 배남자를 만난 후에는 2층 수로를 거쳐 제2조작실로 향하자. 2층 수로에는 문지기 구이리가 많으므로 모두 물리치도록 하자. 수문남자에게는 구이리를 물리쳐 얻은 '기어'를 사용하자.

D. 1층에 올라가 돌아다니다 보면 수문실로 가는 길이 잠겨 있는 것을 알 수 있다. 그후 네비게이터의 이벤트가 나오면 다른 방에 있는 리프트를 사용할 수 있게 된다.

E. 제2수문실의 이벤트를 해결한 후에는 다시 3층 선실로 향하자. 3층의 배남자와 이야기 하면 지하3층의 행동범위가 넓어진다. 문지기 구이리를 모두 물리치고 다른쪽 계단으로 올라가면 1층까지 올라갈 수 있다.

F. 리프트를 이용해 2층으로 내려오면 지하3층을 거쳐 다른 방향을 통해 1층으로 올라가자. 올라가는 도중에 싸우는 구이리로부터 볼트를 얻을 수 있다. 이것을 사용하면 세 번째 수문남자를 도와줄 수 있다.

G. 3개의 수문을 모두 열었다면

다시 지하 3층의 배남자와 이야기하자. 이때는 지름길을 이용할 수 있다. 배남자와 이야기 한후 밖으로 나가면 서성로로 돌아갈 수 있다.

JPEO던전 NO.11 호룡의 열쇠(虎龍のカギ) -서성로-

플로차트

조개피리상인(貝鼓屋)과 대화 → 의안상인(義眼屋)과 대화 → 뱀상인(蛇屋)과 대화하여 '호룡의 열쇠(虎龍のカギ)'입수 → 후통 입구를 통하여 RT던전으로. 후통의 입구는 전과 같음


호룡의 열쇠를 입수

진행내용

서성로로 돌아온 주인공은 후통의 다른쪽으로 넘어가기 위하여 '호룡의 열쇠'를 입수한다. 그리고 구엔의 출세석(出世石)을 찾아 후통으로 다시 들어가게 된다. 호룡의 열쇠를 가지고 다시 후통에 잠입한 주인공은 이 열쇠를 이용해 물건괴물사의 관이 있는 곳으로 향한다. 이곳까지 가는 길은 의외로 어렵지 않게 통과할 수 있을 것이다. 관속에 있는 물건괴물사를 만나면 출세석을 받을 수 있으며, 이것을 받은 후 나비의 도움으로 다시 서성로 밖으로 나오게 된다.


물건괴물사가 출세석을 준다

공략 POINT

A. 던전의 입구는 전과 동일하다. 지하 2층의 수로까지 내려간 후 전에 열 수 없었던 용모양 문을 호룡의 열쇠로 열고 들어가면 새로운 곳으로 진행할 수 있다.

B. 용, 호랑이 모양 문은 모두 3개가 등장하며, 같은 호룡의 열쇠로 열 수 있다. 세 번째 용의 문을 열고 들어간 뒤 긴 수로를 통해 관이 있는 곳까지 가면 구엔의 출세석(グエンの出世石)을 얻을 수 있다.

C. 이 던전에서도 보스급 구이리가 등장한다. 등장 장소는 마지막 긴 수로 중간쯤이며 수, 화의 속성을 가지고 있다.

JPEO던전 NO.12 번역기(翻譯機) -서성로-

플로차트

노인에게 출세석을 보여준다 → KN에 접속하여 전자메일을 읽는다 → 구엔의 집을 찾아가면 4천왕중 한명인 라오시(老師)를 만날 수 있다 → 구엔의 집 안쪽으로 들어가면 RT 던전으로 들어갈 수 있다

진행내용

후통에 사기를 불러들인 구엔의 출세석을 찾아낸 주인공은 임무를 수행하고 서성로로 돌아왔다. 이제 이것만 전해주면 서성로의 사기는 완전히 없어지는 셈이다. 하지만 구엔의 집에는 사천왕중 한명인 라오시가 있었다. 그는 구엔을 감금하고 주인공을 협박하는데…


사천왕중 한명인 라오시

RT던전 NO.13 출세석(出世石) -서성로-

진행내용

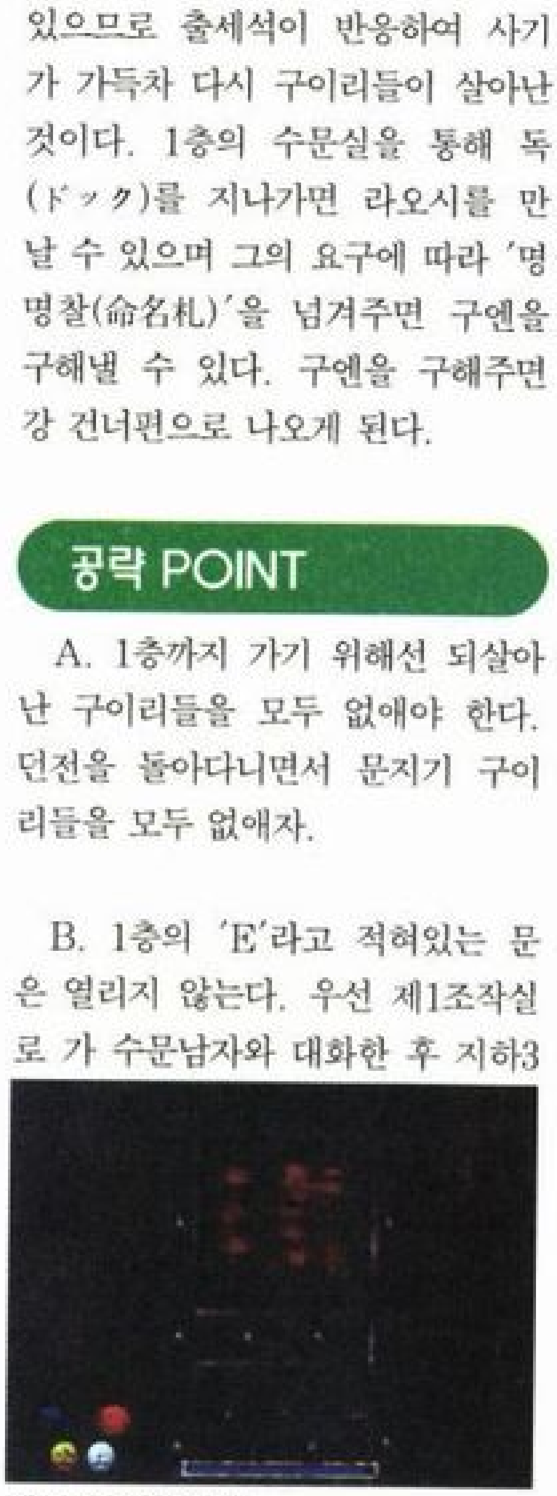
이제 이 RT던전도 마지막이다. 이번에는 다른쪽 입구로 들어가게 되는데, 우선은 지하 3층과 2층의 문지기 구이리들을 물리쳐 가면서 1층 수문실쪽 계단으로 올라가자.

원래 이곳의 구이리들은 대부분 주인공이 처리했지만 구엔이 잡혀 있으므로 출세석이 반응하여 사기가 가득차 다시 구이리들이 살아난 것이다. 1층의 수문실을 통해 독(ドック)를 지나가면 라오시를 만날 수 있으며 그의 요구에 따라 '명명찰(命名札)'을 넘겨주면 구엔을 구해낼 수 있다. 구엔을 구해주면 강 건너편으로 나오게 된다.

공략 POINT

A. 1층까지 가기 위해선 되살아난 구이리들을 모두 없애야 한다. 던전을 돌아다니면서 문지기 구이리들을 모두 없애자.

B. 1층의 'E'라고 적혀있는 문은 열리지 않는다. 우선 제1조작실로 가 수문남자와 대화한 후 지하3층의 배남자에게 가보자.


바로 이문이 이(E)문이다

C. 독의 중간 부분에는 보스급 구이리가 있다. 이 구이리는 목, 토의 속성을 가지고 있으므로 이에 대비해 두자. 이 구이리를 물리치면 '조개껍질피리(海原の貝鼓)'를 얻을 수 있다.

D. 배남자와 대화한 후에는 2층의 KN으로 가서 메일을 읽고 리좀에 들어가자. 그후 1층까지 올라가면 문이 열려 있을 것이다.


이녀석이 이 던전의 보스급 구이리

E. 던전의 마지막에는 구엔을 잡고 있는 라오시가 있다. 그와의 전투에서는 '명명찰(命名札)'을 사용하면 된다. 구엔을 구출하면 '샤오헤이의 사진(小黑の寫眞)'을 얻을 수 있다.


라오시와의 전투에는 명명찰을!

JPEO던전 NO.13 미스터의얼굴(ミスターの顔) -대정로-

플로차트

향로남자와 대화한다 → 그림앞에서 '왕닝안경'을 사용한다 → 반대쪽 문을 통해 나가면 대정로로 갈 수 있다 → KN에 접속하여 전자메일을 읽는다 → 요정의 전송소를 이용해 반대쪽 마을로 간다 → 마작상인(麻雀屋)에게 '샤오헤이의 귀걸이'를 준다 → 대정로로 돌아와 치과의(歯科)와 대화하면 '양치질물(うがい水)'를 얻을 수 있다 → 빅토리아맨션(ビクトリアマンション)앞에서 '양치질물'을 사용하면 내부로 들어갈 수 있다.



그림앞에서 왕닝안경 사용

진행내용

새로운 마을인 대정로(大井路)에 도착한 주인공은 이곳의 후통에 사기가 생겨나서 구이리들이 득실댄다는 이야기를 듣게 된다. 또한 샤오헤이가 그안에 있을지도 모르며 사천왕중 한명인 마페이가 이곳에 와있다는 소식도 듣게 된다. 후통의 4가지 입구를 지키는 사람중 한명인 마작상인을 설득한 주인공은 첫 번째 입구인 빅토리아 맨션에 잠입하게 된다. 과연 이곳의 구이리들을 조정하는 자는 누구일까?

공략 POINT

A. 이곳은 대정로와 소저로의 두가지 에리어로 구성되어 있으며 이 두곳은 요정의 전송소를 통해 건널 수 있다. KN은 대정로 쪽에만 있으므로 유의하자



요정이 아니라 괴물이다

B. 이곳에서도 우선은 정보를 모으자. 두 개의 마을을 구석구석 돌아다니면서 모든 사람들에게 이야기를 들어두어야 한다.

C. 후통의 입구를 관리하고 있는 사람은 모두 4명인데 지금은 마작상인이 관리하는 빅토리아맨션에만 들어갈 수 있다. 마작상인에게 '샤오헤이의 귀걸이'를 주자

D. 마작상인과 흥정했다면 대정로로 돌아와 치과의사를 만나자. 그에게서 '양치질물'을 받을 수 있으며 이것을 빅토리아맨션 앞에서 사용하면 RT던전으로 들어갈 수 있다.

RT던전 NO.11 통로가 나타나다(通路現れる) -대정로-

진행내용

대정로 후통의 첫 번째 탐험. 이곳은 여태까지와는 비교할 수 없을 정도로 매우 넓은 던전이다. 하지만 처음에는 반정도만 탐험하게 된다. 첫 번째 목표는 1층부터 4층까지의 문지기 구이리를 없애고 KN을 찾아 메일을 보는 것. KN은 1층의 넓은곳 근처에 있다.

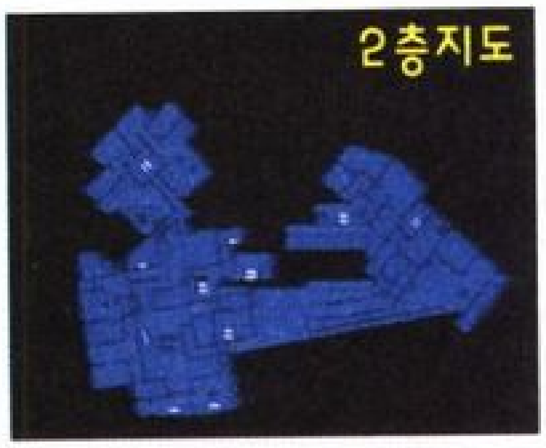
KN을 찾았다면 다시 구이리들을 물리쳐 가며 봉인의 문까지 가야 한다. 봉인의 문은 지하와 4층에 있는 구이리를 물리쳐 열게 된다. 봉인의 문을 넘어 보스를 물리치고 1층의 지도상에 나타나지 않는 곳까지 가면 여태까지 구이리들을 거늘이고 있던 인형사 소년을 만나게 된다. 하지만 그가 사라져도 사기는 사라지지 않는데…



향로남자와 대화후











공략 POINT

A. 던전의 시작은 1층에서 부터. 우선은 지하에서 4층까지를 돌아다니며 모든 구이리를 없애자. 1층의 넓은곳까지 오게되면 반은 클리어한 것이나 마찬가지.

B. KN에 접속하게 되면 메일을 읽어보자. 그후에는 건너편 문을 열고 다른 에리어로 넘어가야 하는데 이 문을 열려면 문지기 구이리를 없애야 한다. 다시 돌아가 구이리를 물리치고 오자

C. 위의 문을 열고 들어가면 다시 지하에서 4층까지를 오갈 수 있는데 여기서도 모든 구이리를 물리치면 된다. 모든 구이리를 물리쳤다면 2층의 '봉(封)'이라고 쓰여있던 문이 열린다. 이곳으로 돌아가자.

D. 봉인의 문을 지나면 보스급 구이리가 나타난다. 이 녀석은 목, 토의 속성을 가지고 있으므로 주의하자. 보스급 구이리까지 물리쳤다면 던전 초반에 나왔던 노란불빛의 방으로 되돌아 가자. 그곳으로 가보면 길이 생겨있을 것이다.

E. 지도에는 표시되지 않는 곳으로 계속가다 보면 인형사 소년이 나오고 그를 만난 뒤 뒤돌아 오면 던전밖으로 나갈 수 있다.



구이리를 조정하던 인형사 소년

JPEO던전 NO.14 밤총회(夜總會) -대정로-

플로챠트

나이트클럽의 마네킹과 대화한다 → 댄스홀(ダンスホール)앞에서 모니터남자를 만난다. 모니터 남자와 이야기 하려면 '왕닝안경'을 사용해야 한다 → 마작상인과 대화한다 → 치과의사와 대화한다 → 메트로가덴(美羅花園) 남문입구로 들어간다 (RT던전12)

오르골상(オルゴール屋)과 대화 → 병원(問診屋)에 들어가면 상지(玄機)를 만날 수 있다 → 메트로가덴 북문 입구로 들어간다 (RT던전13)


액체왕닝인 상지

진행내용

구이리들을 조정하던 인형사 소년은 봉인되었지만 이상하게도 아직 사기가 줄어들지 않는다. 그렇다면 또다른 존재가 후통안에 있단 말인가. 샤오헤이를 데리고 온 모니터 남자와 만난 후 주인공은 또다른 사기의 근원을 찾기 위해 메트로가덴이라는 후통입구로 들어간다.


왕닝인 모니터 남자

공략 POINT

A. 나이트 클럽의 마네킹은 왕닝이 아니기 때문에 '왕닝안경' 없이도 대화할 수 있다. 나이트 클럽은 냄비상인 맞은편에 있다.

B. 메트로 가덴의 입구는 두군데 있다. 모두 대정로 쪽에 있으므로 잘 찾아보자

C. 프로차트에 나온 내용 외에도 대화가 필요할 지 모르므로 마을사람들과 충분히 대화하자

RT던전 NO.12 리프트(リフト) -대정로-

진행내용

이번 후통은 메트로 가덴쪽에서 시작된다. 목적은 메트로가덴에 있는 구이리들을 퇴치하는 것 리프트를 타고 1층으로 내려와 전자메일을 읽은 후, 전에는 갈 수 없었던 곳들을 돌며 모든 구이리들을 해치우면 된다. 구이리들을 물리치다 보면 봉인이 풀려 아래로 떨어질 수 있는 곳이 생기는데 이곳으로 떨어져 지하의 보스급 구이리를 물리치면 OK.

공략 POINT

A. 우선은 다미아누스(ダミアヌス)라는 왕닝을 만나자. 시작하는 곳에서 쉽게 찾을 수 있다. 그후 2층의 모든 구이리를 물리치고 리프트를 이용해 1층으로 내려간다.

B. 2층으로 올라와 봉인의 문을 거쳐 KN까지 되돌아 간다. KN을 조사해 보면 전자메일이 와있을 것이므로 전자메일을 읽는다.

C. 메일을 읽은 후 맞은편으로 계속가서 2마리의 구이리를 없애자. 그후 봉인의 문쪽으로 돌아가면 열리지 않던 문이 열린다.

D. 새로운 곳에 도착했다면 모든 곳을 돌며 구이리들을 없애자. 모두 4마리의 구이리를 없애면 지하로 떨어지는 구멍이 열린다. 이곳으로 떨어지자.

E. 지하에는 보스급 구이리가 있다. 이 녀석은 목, 금, 토의 속성을 가지고 있으므로 주의하자. 녀석을 물리치고 2층까지 올라가면 밖으로 나갈 수 있다.


목금토의 속성을 지닌 보스급 구이리

RT던전 NO.13 코니양(コニー楊) -대정로-

진행내용

3번째로 들어오게 되는 후통. 이번에는 남문으로 들어왔기 때문에 또다른 곳에서 시작하게 된다. 근처의 구이리들을 모두 없애고 리프트를 타게되면 3층으로 가게 된다. 이곳에서도 모든 구이리를 없애면 1층으로 떨어질 수 있고, 그때 네비게이터가 나타나 빅토리아 맨션에 매우 큰 사기가 생겨난다고 한다. 이를 확인하기 위해 빅토리아 맨션에 가보면 왕닝이 되어버린 코니양과 만나게 된다. 코니양의 말에 따르면 마페이가 지하에 있다고 하는데… 지금은 지하에 갈 수 없으므로 우선은 다시 밖으로 나가보게 된다.

공략 POINT

A. 2층의 구이리들을 모두 물리치면 1층의 리프트를 사용할 수 있게 된다. 절대 정원(中庭)쪽으로는 나가지 말자.

B. 리프트를 타고 3층으로 올라간 뒤에는 내부를 돌아다니면서 모든 구이리들을 물리치자. 약 8마리 정도가 있다. 모든 구이리를 물리쳤다면 떨어지는 구멍을 통해 아래로 내려갈 수 있다.

C. 떨어지는 구멍을 통해 내려오면 방에 갇혀버린 것을 알게 된다. 하지만 잠시후 네비게이터가 나타나 주인공을 다른 곳으로 워프시켜준다.

D. 워프된 곳에서는 오른쪽 계단을 통해 올라가서 4층의 구이리를 물리치고 3층을 통해 빅토리아 맨션으로 향하자. 3층에서도 4마리 정도의 구이리를 물리쳐야 한다.

E. 빅토리아맨션 3층에서는 보스급 구이리와 싸워야 한다. 이 녀석의 속성은 화, 금, 수 이다.


이 던전의 보스급 구이리

PLAY STATION

F. 보스급 구이리를 물리쳤다면 구석에 있는 방으로 들어가자. 이곳에서 코니양을 만날 수 있다. 코니양과의 대화 후에는 밖으로 내보내 지게 된다.

JPEO던전 NO.15 댄스의 시간(ダンスの時間) -대정로-

플로챠트

KN에 접속하여 전자메일을 읽는다 → 미각상인(美脚屋)과 대화한다 → 좁은 집(狭い家)에 들어가 주인과 이야기 한다 → 마약상인에게 말을 걸면 '샤오헤이의 귀걸이'를 되돌려 준다 → 댄스홀 입구의 문지기와 대화한다 → 댄수홀 맞은편의 여자와 대화한다 → 남비상인과 대화한다 → 마작상인과 대화한다 → 댄스홀 문지기와 대화한다 → 댄스홀 왼쪽의 창고로 들어간다 → 모니터남(モニタ-男)에게 '샤오헤이의 귀걸이'를 사용한다 → 산시(仙師)와의 전투에서는 '바니티미러(バニティミラ-)'를 사용한다 → 빅토리아맨션입구로 들어간다

진행내용

왕닝이 되어버린 코니양을 만난 주인공은 우선 마을로 되돌아 왔다. 하지만 마을에는 또다른 사천왕이 주인공을 찾고 있다는 소문이 돌고 있었다. 결국 바니티미러를 사용해 미스터첸처럼 행동하던 주인공은 그 모습을 발각당하게 되고, 경보가 울려기는 몸이 되었다. 탈출구를 모두 봉쇄당한 주인공은 몸을 숨기기 위해 댄스홀의 창고로 들어가지만, 그곳에는 사천왕중 한명인 산시(仙師=シャン・シ-)가 기다리고 있었다. 샤오헤이와 모니터남자의 도움으로 겨우 산시를 이겨낸 주인공은 코니양을 구하기 위해 다시 빅토리아맨션으로 향하게 된다.



요정의 춤이 아닌 돼지의 춤

마을사람들의 이야기에 따르면 치과상이 왕닝에게 먹혀버렸다는 이야기를 들을 수 있다.

B. 반대편 마을로 돌아오면 온통 사천왕중 한명이 주인공을 찾고 있다는 이야기뿐이다. 냄비상인과 대화하면 정체가 발각되어 대정로로 넘어가지 못하게 되므로 주의하자.



이 할망구가 냄비상인이다

공략 POINT

A. 우선 전자메일을 읽고, 대정로를 돌아다니며 이야기를 듣자.

C. 마작상인에게 '샤오헤이의 귀걸이'를 되돌려 받아야 한다. 이것이 있어야 왕닝속에 있는 샤오헤이와 대화할 수 있게 된다.

D. 산시와의 전투에서는 미스터첸에게서 얻은 '바니티미러'를 사용하자. 어째서 이것이 산시를 이길 수 있는지는 미지수.

E. 산시를 물리쳤다면 사람들과 대화를 해 본 뒤 빅토리아맨션으로 들어가자.

RT던전 NO.14 마페이(妃) -대정로-

진행내용

코니양을 구해내기 위해 마지막으로 들어오게된 빅토리아 맨션. 우선은 KN에 접속하여 전자메일을 읽자. 그후 전에는 열지 못하던 문을 통해 4층에 올라가면 새로운 건물로 넘어가게 된다. 이곳을 탐험하며 5층까지 올라가 보스급 구이리를 죽이면 코니양이 있는 방의 열쇠를 얻게 된다. 하지만 코니양은 완전히 망상에 지배당하여 물건이 되어버리고 만다. 그후 왕닝에서 빠져나온 샤오헤이는 네비게이터의 도움으로 대정로까지 가게 되고, 주인공은 빅토리아맨션 지하에 있는 마페이와 싸워 이긴다. 하지만 이때부터 구룡성이 조금씩 무너지기 시작하는데…

공략 POINT

A. 우선은 KN을 찾아 메일을 읽고 세이브해 두는 것이 중요하다. 다행이 쉽게 KN까지 갈 수 있게 된다.

B. 그후에는 근처의 계단을 이용해 빅토리아 맨션의 4층까지 올라가자. 4층에서 구이리를 물리치면 1층까지 떨어져 버리게 된다.

C. 다시 4층까지 올라간 후 다른 건물로 넘어가서 아래로 내려오자. 내려오는 도중에 구이리를 물리쳐야 하며 1층으로 내려오면 KN과 중정이 나온다.

D. 단말기의 반대쪽으로 중정을 가로질러 가면 두 개의 문이 나오는데 이중 오른쪽 문이 열리게 된다. 이문을 통과해 4층까지 올라가 모든 구이리를 없애자.

E. 4층에 올라가서 모든 구이리를 없애면 문이 생겨 다른 건물로 넘어갈 수 있게 된다. 이곳을 통과하여 다시 모든 구이리를 없애자.

F. 5층으로 올라가면 보스구이리와 전투할 수 있다. 이 녀석의 속성은 목, 화, 금이다.



이 던전의 보스급 구이리

G. 보스 구이리를 물리치면 빅토리아맨션의 열쇠를 얻을 수 있으며 자동으로 빅토리아맨션 3층으로 워프된다. 코니양의 방으로 가서 문을 열고 들어가자.

H. 코니양이 죽은 후 빅토리아맨션의 지하로 내려오자. 안열리는 문은 많이 있지만 열쇠로 열리는 문은 하나뿐이므로 많이 돌아다녀 봐야 한다.

I. 마페이에게는 코니양이 말한대로 '코니양의 손거울'을 사용하면 이길 수 있다.

JPEO던전 NO.15 스이젠(スイジェン) -대정로-

플로챠트

릿치와 대화한다 → 가발상인과 대화한다 → 두발중심 주인과 대화한다 → 기공빌딩의 아편상인과 대화한다 → 기공빌딩을 올라가면 문이 열려 있다 → 차리

에게 '매직카드(マジックカード)'를 넘겨준다 → KN에 접속해 본다. 하지만 메일을 읽지 못한다 → 박제상인이 등장한다. 첫 번째의 융(ユン)에게는 '퇴마의부적'을 사용하고 두 번째인 박제상인에게는 '무녀의 가발'을 사용한다 → 챠리와 대화한다 → 뒤로 돌아가 '羅'이라고 쓰여있는 문으로 들어간다 → 봉인석에 '톱밥(オガクズ)'를 사용한다 → 봉인석이 부숴진 후에는 '초급나판'을 사용한다 → 챠리와 대화하면 1층으로 내려갈 수 있다 → KN에 접속하여 메일을 읽은 후 생체통신으로 워프한다 → 프론트의 남자(フロント男)에게 말을 걸고 '특제병'을 준다 → 312호에 들어가 웨이와 키즈를 만난다 → 고산모남자와 대화한다 → 생체통신을 통하여 용성반점으로 간다 → 산지를 만나 같이 행동하게 된 후 남인가로 들어간다 → 음양사의 집에 들어가 그와 대화한다 → 용성반점 2층으로 가서 샤오헤이의 방 문을 살펴본다 → 용성반점에서 나가려 한다 → 생체통신으로 음양사에게 간후 그에게 '샤오헤이의사진(小黒の寫眞)'을 사용한다

진행내용

구룡 프론트로 돌아온 주인공은 구룡성에 일어난 이변에 대해 알게 된다. 그로인해 구룡프론트의 많은 건물들이 무너져 이동에 엄청난 제한이 생기게 되었다. 게다가 왕닝로의 망상이 점점 커져서 구룡 프론트까지 망상이 흘러나오기 시작한 것이다. 행동이 제한받는 가운데 주인공은 생체통신을 이용해 제쿠의 웨이를 만나고 왕닝로로 들어갈 수 있는 방법을 찾아보려 하지만 엄청난 망상 때문에 어쩔 수 없게 된다. 또 하나의 파이어의 날을 알기 위해 주인공은 음양사를 찾아가게 되지만 날짜가 하루 틀리기 때문에 잠시 기다리게 되고 이때 용성반점에도 용혈이 생겨 버린다. 생체통신을 이용해 겨우 위기를 모면한 주인공은 샤오헤이의 사진을 이용해 용혈속으로 빨려들어간 샤오헤이를 구하러 망상의 섬으로 가게 된다.



올드스네이크의 앞잡이 박제상인

공략 POINT

A. 릿치, 샤오헤이와 대화후 밖으로 나가면 용성반점으로 들어올 수 없으므로 우선은 KN으로 내용을 저장해 두자. 두발중심까지만 진행할 수 있으며 그 밖으로는 나갈 수 없다.

B. 거리를 돌아다니며 정보를 모은 후 기공빌딩을 올라가자. 닫혀졌던 문을 통해 쌍둥이중심으로 건너갈 수 있다. 중간의 KN에 세이브하는 것을 잊지 말자.



기공빌딩에서는 챠리를 만날 수 있다

C. 2층에서 만나게 되는 박제상인과는 두 번 전투하게 되는데, 처음에는 '퇴마의 부적'을 사용해야 하며, 두 번째에는 '무녀의 가발'을 사용해야 한다.

D. 박제상인을 물리치고 챠리와 대화한후 뒤로 돌아가 봉인석을 찾자. 봉인석에는 전과같이 '톱밥'을 사용해야 하며 스이젠에게 '초급나판'을 사용하면 백호의 보정을 행할 수 있다.

E. 이변후 마을이 이곳 저곳이 부숴져 있으므로 생체통신을 이용해 이동해야 한다. 생체통신을 하면 '용성반점→쌍종이중심→구룡반점'순으로 워프하게 된다.

F. 구룡반점의 프론트에서 프론트남자와 대화후 '특제병'을 사용하면 병안에 무언가를 넣을 수 있다.

G. 웨이와 대화후 생체통신을 이용해 용성반점으로 돌아오면 샹지를 만날 수 있으며, 앞으로 그와 함께 행동하게 된다.

H. 샨지가 따라붙은 후에는 남인로로 들어가자. 문앞에 남자가 서있지만 통과할 수 있다.

I. 음양사를 만난후 용성반점에서 폭발음이 들린다. 그후 용성반점 2층에 가보면 용혈이 뚫린 것을 알 수 있다. 생체통신으로 음양사와 다시 만나게 되면 샤오헤이의 사진을 사용하자.

JPEO던전 NO.17 란샤오메이(ラン・シャオメイ) -망상의 섬-

플로챠트

음양사의 선조를 찾아가 '샤오헤이의 사진(小黒の寫眞)'을 받는다 → 언덕에서 란샤오메이를 만난다 → 지하도로 내려가 그림안의 산지와 대화한다 → KN에서 빠져나온 뒤 안쪽으로 들어가 란 샤오메이와 만나 대화한다 → 비갈의사이(ビガールの間)으로 가 '샤오헤이의 사진'을 사용하면 샤오헤이의 언니를 보게된다 →도피누의 사이(ドブィーヌの間)으로가서 샤오헤이의 언니와 대화한다 → 점보는집(占い部屋)으로가 마담페이와 대화한다 → 산마루탄의 사이(サンマルタンの間)으로 가 샤오헤이의 언니를 만난다 → 바스티유의 사이(バスティユの間)을 통해 이차원으로 간다 → 해초팩상의 안쪽으로 들어가면 우시(巫師-ウーシ)를 만나게 된다 → 우시와의 전투에서는 '조개껍질피리'를 사용하자 → 계속하여 앞으로 진행한 후 샤오메이 옆의 왕닝에게 말을 건후 '초급나판'을 사용하자 → 다시 온길을 돌아가면 마담페이를 만나게 되어 '오악의도(五岳の)'를 얻을 수 있다 → 비갈의사이로 가서 '샤오헤이의 사진'을 사용한다 → 엔트런스(エントランス)를 통해 밖으로 나간다 → 음양사를 만난다 → 선착장에서 리홍을 만나 '주작의 거울(朱雀の鏡)'을 받는다 → 지하도로 내려가 망상기(妄想機)에 '주작의 거울'을 사용한다

진행내용

망상의 섬에 도착한 주인공은 음양사의 또다른 선조를 만나게 되고 란샤오메이라는 소녀를 만나게 된다. 이 소녀는 샤오헤이 자매에게 힘을 주기 위해 주작의 보정을 받게 되는 몸이다. 또한 마담 페이라는 점쟁이 할머니 역시 주인공을 도와주게 된다. 섬 내부의 이차원에 들어간 주인공은 그곳에서 왕닝이된 샤오헤이의 언니를 만나게 되고, 그녀에게서 샤오헤이 자매가 주작의 보정에 사용될 운명이라는 것과 주인공이 해야할 것을 알게 된다. 또한 그러기 위해서는 우선 샤오메이의 망상부터 바로잡지 않으면 안된



랑 샤오메이 왠지 누군가와 닮았다



샹지는 그림속의 어린아이로 되어있다


미담페이에게서 중요 아이템을 얻게된다

다는 이야기도 듣게 된다. 이렇게 이공간을 탐험하던 주인공은 마지막으로 등장한 4천왕인 우시를 만나게 되지만 그의 공간 왜곡을 역이용하여 우시를 물리치게 된다. 그후 샤요메이의 보정을 시도하지만 성립되지 않고, 대신 그 힘을 샤오헤이 자매에게 전해주게 된다. 그후 리홍의 도움을 받아 망상의 섬을 떠나 다시 구룡 프론트로 돌아오게 된다.

공략 POINT

A. 망상의 섬은 별로 복잡하지 않지만 항상 길이 바뀐다. 음양사의 집 옆에 있는 문은 들어갈 때마다 나가는 곳이 틀리므로 유의하자.

B. 지하로 내려가면 차원에 맞지 않는 계단들로 구성된 던전이 등장한다. 하지만 잘 생각해 보면 복잡하지 않다는 것을 알게 될 것이다.

C. 이곳에는 KN단말기가 없지만, 지하실 통로에 있는 망상기를 사용하면 KN에 접속할 수 있다.

D. 이상한 구조로 된곳에는 많은 방이 있는데, 샤오헤이의 언니를 만난 후부터는 자유롭게 드나들 수 있다. 이부분은 프로차트의 순서를 꼭 따라야 하는 것은 아니다.

E. 이상한 구조로 된곳의 많은 방은 다른 차원과 연결되어 있는 곳이 많다. 하지만 대부분 일방통행이므로 헤맬 필요는 없다. 모든 일을 끝냈다면 엔트런스를 통해 밖으로 나갈 수 있을 것이다.


이차원의 구석에선 샤오메이의 실체를 만난다

F. 섬밖으로 나온 뒤에는 음양사를 찾아가자. 하지만 날짜가 잘못되어 원래 시대로 되돌아 갈 수 없게 된다. 하지만 처음 이곳에 왔을 때 시작부분인 선착장에 가보면 리홍을 만날 수 있고 그의 도움으로 다시 구룡프론트로 돌아갈 수 있게 된다.


선착장에서 리홍을 만난다

JPEO던전 NO·18 긴이별(長い別) -구룡프론트-

플로챠트

KN에 접속하여 메일을 읽는다 → 쌍동의 중심의 KN에 접속하여 메일을 읽은다 → 구룡반점의 프론트남자와 이야기 한다 → 312호실에서 '몬스터롬(モンスタ-ROM)'을 입수한다 → 구룡반점의 KN에 접속하여 하면 왕닝이 된 릿치가 나타난다. 그후 다시 접속하여 손할아버지에게 온 메일을 읽자 → 용성반점으로 돌아와 KN에 접속하여 메일을 읽는다 → 샤오헤이의 방으로 가 사진을 본 후 '초급나판'을 사용해 보정을 행한다 → 왕닝로 입구로 가서 문지기에게 '몬스터롬'을 주면 문을 열어준다

진행내용

다시 구룡프론트로 돌아오자 사태는 더욱더 심각해져 마을전체에 망상이 떠돌아 다니는 지경에 이르렀다. 전자메일에서는 웨이와 키즈가 야오디(妖帝)를 막기 위해 떠났다는 것을 알 수 있게 된다. 대신 키즈는 주인공에게 자신이 여태까지 싸워온 게임의 몬스터 정보가 들어있는 롬을 전해주고 이것의 방대한 내용을 이용해 왕닝로에 들어갈 수 있게 해준다. 한편 샤오헤이의 방에서는 그녀의 사진안에서 두 자매의 사념이 흘러나오고 샤오메이의 힘을 이어받은 자매는 주작 보정에 사용되게 된다. 이제 남은 것은 현무와 청룡. 이를 위해 주인공은 왕닝로로 떠나게 된다.


주작으로 보정되는 샤오헤이

공략 POINT

A. 생체통신을 통해 3에리어를 돌아다니면서 갖가지 메일을 읽자. 해결해야 할 일은 샤오헤이의 주작 보정과, 키즈의 선물인 '몬스터롬'을 찾는 것이다.



312호실에서의 몬스터롬을 입수

RT던전 NO·15 망상의 권화(妄想の權化) -구룡프론트-

진행내용

마지막 RT던전으로 모두 3층으로 구성되어 있다. 1층과 3층에서는 4번의 전투를 해야 하는데 이중 3마리는 여러가지 속성을 지닌 보스급 구이리이다.





2층에서는 여태까지 보았던 왕닝이나 창루, 창링형제가 왕닝으로 변한 모습을 볼 수 있다. 이 던전은 단지 망상중심으로 가기위한 통로이다.




청 형제는 이름는 짐게가 되버렸다

공략 POINT

A. 위에도 말했듯이 이곳에는 보스급 구이리가 등장한다. 등장하는 적은 같으므로 전에 나왔던 사진과 비교하여 속성을 알아낸 뒤 물리치자. 만약 '구이리구슬'이 10개 이상 있다면 모두 사용해 버리자.


이 녀석도 보스급 구이리중 한 명이다

B. 2층에서는 단말기 남자를 만날 수 있는데 이곳에서 세이브를 할 수 있다.

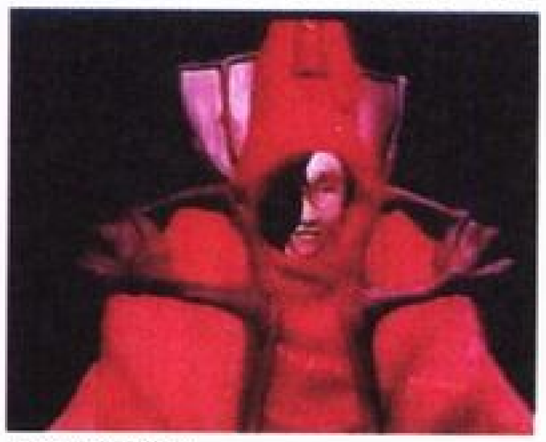
JPEO던전 NO.19 현무의 보정 -왕닝중심-

플로챠트

링시(靈師)를 만나 그를 물리친다 → 왕닝중심에 들어가 왕냥과 싸우자 → 왕닝중심 안쪽으로 들어가 샹지를 만나 현무의 보정을 행하자

진행내용

망인중심 부근에 주인공이 도착하자 문앞에서 사천왕 링시가 나타났다. 그는 프론트에 있던 수만은 사람들을 흡수하여, 그 힘을 이용했다. 하지만 주인공은 그가 흡수해버린 단말을 이용해 그를 물리쳤다. 왕닝중심의 내부에는 망상으로 폭주해 버린 왕닝로의 주인인 왕냥이 있었고 주인공을 보자 습격해 왔다. 하지만 더 많은 망상을 이용해 왕냥을 물리치고 잡혀있던 망상을 모두 풀어주었다. 그후 샹지를 만나 현무의 보정을 행하게 되고 이제 남은 것은 청룡뿐.


마지막 사천왕 링시


왕닝로의 주인인 왕냥

공략 POINT

A. 링시와의 전투에서는 '액세스카드'를 사용하자. 링시가 흡수한 단말기에서 많은 사람들이 제정신을 차려 힘을 잃게 된 것이다.


링시와의 전투에서는 액섹스 카드를 사용

B. 왕냥과의 전투에서는 키즈의 '몬스터롬'을 사용한다. 그후 샹지에게는 당연히 '초급나판'을 사용한다. 왕냥과의 전투때 에너지가 차 있지 않으므로 주의하자.

JPEO던전 NO.19 사신수보정(四神獸見立て) -구룡프론트-

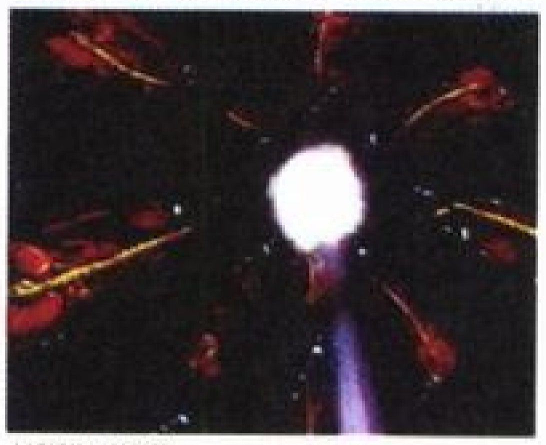
플로챠트

용성반점 밖으로 나간다 → 사천왕과의 전투에서는 '명옥'을 사용한다 → 야오디와의 전투에서는 '퇴마의 부적', '오악의 도', '선인상', '초급나판'순으로 사용한다

진행내용

현무의 보정이 완성되자 왕닝로는 무너져 버렸다. 그리고 구룡 프론트는 거의 붕괴 직전에 이르렀다. 부활한 사천왕은 주인공을 막기위해 힘을 모아 공격해 왔으나 엄청난 수의 말을 이용한 주인공을 이기지 못했다. 이제 마지막으로 남은 것은 야오디뿐. 야오디는 100년전 돌이된 풍수사의 사념에서 만들어 진 존재이다. 퇴마의 효력을 가진 아이템으로 야요디의 힘을 약하시킨 후 선인상을 사용하자. 돌이된 풍수사는 제정신으로 돌아오게 되었고, 나판을 이용하여 마지막 청룡의 보정을 행하게 되었다. 하지만…


구룡성의 아침


부활하는 사천왕


말들의 혼이 사천왕을 없앤다

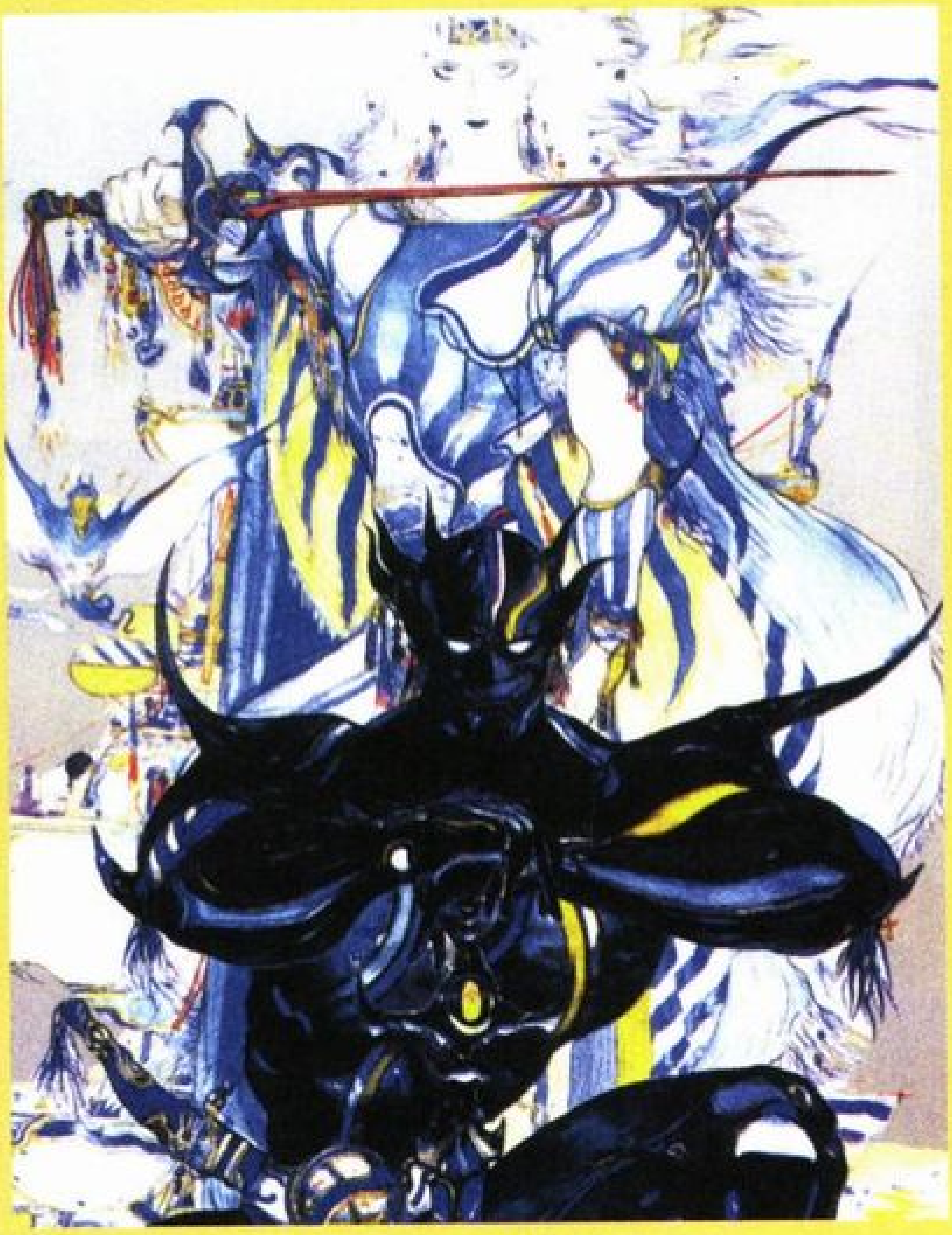

드디어 풍수가 완성되고

공략 POINT

A. 사천왕과의 전투가 끝난 후 바로 야오디와 싸우기 때문에 기가 회복되지 않는다. 그러므로 우선은 남유를 사용해 기를 회복시키자. 야오디와의 전투는 생각보단 쉬울 것이다.


사천왕에겐 '명옥'을 사용하자


야오디에게는 여러 가지 아이템을 순서대로 사용



세계 최고의 롤플레잉게임 PS에 등장!

파이널 판타지 Ⅳ

슈퍼패미컴 초기에 발매되어 드래퀘 시리즈를 능가할 수 있는 기반을 만들어준 대작소프트인 파이널판타지4가 플레이스테이션에 리메이크되었다. CG가 추가되었을 뿐 기본적인 내용은 슈퍼패미컴판과 동일하지만 발매된후 많은 시간이 지났기 때문에 즐기지 못했던 유저들도 많을것으로 보인다. 7의 발매로 뜨거워진 FF의 열기를 계속 유지시킬 수 있을 것이다.

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 97년 3월 21일
■발매가 : 4,800엔

그래픽	★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★
사운드	★★★★
소장가치	★★

기본 지식편

등장 캐릭터



탁월한 검의 재능과 비공정조작기술을가진 출신 불명의 청년

세실 하비

(セシル=ハーヴィ, Cecil Harvey)

■성별 : 남
■년령 : 20세
■신장 : 178cm
■체중 : 58kg
■출신지 : 불명　오른손잡이

암흑기사이면서 비공정단의 대장이기도한 엘리트 청년. 비공정단은 바론국 첫 번째의 권력을 가지고 있으며, 그 정점에 서있는 세실은 높은 신임을 받고 있다. 이런 그도 처음엔 잡병부대인 바론육병단의 소대장밖엔 되지 못했었다. 그곳에서 능력을 인정받아 암흑기사가 되고, 그당시 설립된 비공정단의 초대대장에 임명받은 것이다.
그가 여기까지 성장한 것은, 모두 그의 실력에 의한 것이다. 왜냐하면 그에겐 더 이상 뒤로 물러날 자리가 없기 때문이다. 2살 때 왕이 주워 기른 고아로써, 왕의 아래서 자라 학교졸업과 동시에 카인과 함께 바론사관학교에 다니고 있다. 출신은 불명이지만, 진지한 성격에 그를 따르는 사람들이 많이 있다.

직업 : 암흑기사(暗黑騎士) - 다크 포스와 자신의 생명력으로 싸우는 파괴전사

바론국 군대내에서 최고로 군사 성과가 높은 군대가 바로 암흑기사 단이며, 잡병들이 동경하는 군대중 하나이다. 암흑기사단에 입단하기 위해선, 바론왕의 임명에 의해 골라져야만 한다. 그것도 일년에 몇 명정도밖에 뽑히지 않으며, 단순히 전투능력이나 검술만에 의해 뽑혀지는 것은 아닌 오래전부터의 신뢰 관계도 중요하게 작용된다. 입단후에는 암흑검의 시련을 받아, 다크 포스를 몸에 익힌 후부터 전투참가를 허용받게 된다.

성기사(聖騎士)=패러딘

보통 기사와는 달리 신을 섬기며 신의 의지에 따라 선행만을 행하는 암흑기사의 반대격인 존재이다. 암흑도의 길을 걸던 세실이 자신의 어두운 마음을 이겨내고 새로태어나며 얻게되는 직업. 신의 힘을 빌려 약간의 백마법을 사용할 수 있다는 것이 보통 기사들과의 차이점이다. 하지만 그 마력은 백마법을 위한 직업인 백마도사급에 미치지는 못한다.

무기 : 암흑검(暗黑劍) - 암흑기사만이 사용할 수 있는 요도(妖刀)

보통의 검에 다크포스를 주입시켜 만들어낸 마성의 검. 다크포스를 몸에 익히지 않은 자가 사용하려 하면, 마음을 지배당해 무턱대고 사람을 죽여버리게 된다. 즉 암흑기사만이 취급할 수 있는 비검이다. 최대의 파워를 끌어내기 위해서는 생명력과 검의 힘을 충돌시

켜, 외부로 다크포스를 방출해내지 않으면 안된다. 이 방출되는 다크 포스를 이용해 복수의 적에게 상처를 주게 되는 것이다.

특수 커맨드

이름	효과
암흑(あんこく)	자신의 HP를 사용하여 적전체를 공격 암흑기사전용
백마법(しろまほう)	6가지의 기본 백마법을 사용할 수 있다
보호(かばう)	지정한 캐릭터의 공격을 대신 당하여 막아줌

사밖에 사용하지 못한다는 것이야말로 일반인들이 그들에게 매료하게되는 이유중 하나인 것이다.

특수 커맨드

이름	효과
점프(ジャンプ)	하늘높이 뛰어올라 착지와 동시에 2배의 데미지를 입힌다



■성별 : 남
■년령 : 21세
■신장 : 183cm
■체중 : 51kg
■출신지 : 바론 왼손잡이

용기사단의 단장. 부친도 단장을 역임하였기 때문에 부자2대째 단장을 하고있는 것인데, 이것은 긴 역사중에서도 처음 있는 일이다. 카인은 양친을 어릴적에 잃었다. 특히 아버지가 단장으로써 활약하고 있을 시대였기 때문에 암살의 소문도 있었다. 용기사단의 단원들은 결국 혼란에 빠졌지만, 아버지의 용만은 그를 믿어나갔다. 그런 용의 마음에 감명받은 단원은 결속을 다지게 되었지만, 결국 용은 약해져 갔다. 단원들을 돌봐주면서, 약해져간 용을 구한 것이 카인이었다. 카인은 이 용의 마음을 열 수 있는 능력에 의해 대장으로 임명된 것이다.

용과 마음을 통할 수 있는 고독하지만 자상한 용기사

카인 하이윈드
(カイン=ハイウィンド, Cain Highwind)

직업 : 용기사(龍騎士) - 높은 프라이드를 가진 용감한 용조련사

용기사단은, 역사있는 바론군대내에서도 가장 그 역사가 긴 정예부대이다. 용을 타기 위해서는, 최저 15년 이상이 걸리기 때문에, 세습제를 취하고 있다고 해도, 아직 용의 번식이 인위적으로 행해지지 못하여, 군대확장이 되지 못한 상태이다.

그런중에 기동력있는 비공정대가 등장하여, 결국은 No. 1의 자리를 넘겨주게 된다. 하지만 No. 1가 되지 못한다 해도 그 강함은 변하지 않아 백병전에서는 비공정단과 비교할 수 없을 정도다.

무기 : 창(槍) - 명예높은 용기사들만이 취급할 수 있는 공중전에 유리한 무기

길이가 길기 때문에 일반병사는 소지하기도 힘든, 용기사밖에 사용하지 못하는 정통파 무기이다. 사실 용기사는 검이나 창 등의 각종 무기를 취급한다. 하지만, 용에 올라타 싸우거나, 공중에서 접근전 등의 전법에서 오는 특성 때문에 창을 주로 사용하게 된다. 또 용기



감정을 드러내지는 않지만 가슴속에 불같은 정열을 감추고 있는 아가씨

로자 파렐
(ロザ=ファレル, Rosa Farrell)

■성별 : 여
■년령 : 19세
■신장 : 162cm
■체중 : 47kg
■출신지 : 바론 오른손잡이

바론 왕국에서도 둘째가라면 서러울 활의 명수. 그와 동시에 미모 역시 출중하다고 한다. 로자에게 반한 청년들도 많이 있지만, 그녀는 세실을 동경하고 있다 하지만 부친이 기사이며 귀족의 혈통을 가지고 있기 때문에 출신불명의 세실과 접촉을 가지는 것은 생각할 수도 없는 일이었다. 그로인해 로자도 자신의 생각을 가슴속에 묻어두었다. 또, 카인과는 집안끼리 알고지내고 있기 때문에, 아버지를 어릴적에 잃은 카인은 로자에게 사랑의 감정을 느끼고 있다. 로자는 설립된지 별로 되지 않은 백마도사단에 입단하지만, 그것고 세실과 가까이 있고 싶은데서 나온 행동이었다. 그녀의 백마법 실력은 보통정도라고 말할수 있다.

직업 : 백마도사(白魔道士) - 정신력을 높여 사용하는 백마법의 실력자

사람들을 구호하는 백마법을 사용하는 것이 백마도사이다. 원래는 싸움을 좋아하지 않지만, 최근에는 전투에도 배치되어, 사람을 공격하는 마법도 사용한다. 바론군대에도, 백마도사단과 흑마도사단이 신설되었다. 하지만 원래 마법에 힘을 빌리지 않았던 바론군대에서는 마도사단은 거의 힘을 갖지 못하고, 소수만의 백마도사단이 구호대정도의 의미를 갖지 못하고 있다.

무기 : 활(弓) - 힘이 없는 자라도 취급할 수 있는 가볍고 위력있는 무기

원거리공격도 가능한 유일한 무기. 대부분 누구라도 사용할 수 있지만, 그 취급이 부정확할 경우 위력은 상당하겠지만 명중률이 극단적으로 낮게된다. 활자신이 사용자를 고르므로, 숙련자라면 문제는 없다. 그리고 화살에는 여러 가지 추가효과가 부가되어 있어 그 효과에 의해 공격력이 증감되는 것이다.

특수 커맨드

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용할 수 있다
기도(いのり)	하늘에 기도를 올려, MP소모 없이 전원에게 케알의 효과를
노리다(ねらう)	활장비시 명중력을 높여 공격한다

환경과의 친화를 통해 이 세상엔 없는 것들에게 신뢰받는 소녀

리디아

(リディア, Rydia)



■성별 : 여
■년령 : 7세
■신장 : 107cm
■체중 : 18kg
■출신지 : 미스트 오른손잡이

순수한 혈통을 지닌 소환사로써 수년만에 태어난 소녀. 부모는 물론, 마을사람들 전원에게 귀여움받으며 자라났다. 당연하겠지만, 소환사로써의 실력은 상당하다. 소환사의 힘은 남자보단 여자, 어른보단 어린이의 쪽이 강하고, 깨끗한 자에 대하여만 환계의 주민이 마음을 허가하는 경향이 있다. 소녀인 리디아는 그 능력을 최대한 발휘할 수 있는 조건을 완전히 가지고 있다고 할수 있는 것이다.

직업 : 소환사(召喚士) - 종족으로써 한계가 보이는 몰락직전의 일족

환계로부터 "이 세계엔 없는자"들을 소환하는 것이 소환사이다. 소환사는 소환마법을 외움과 동시에, 기본적인 흑마법, 백마법을 배워둘 필요가 있어 마법도 사용할 수 있다.

현재, 속세를 싫어하는 소환사들은 환계에서 제일 가깝다고 말해지는 미스트에 살고 있다. 각지에 퍼져있는 소수들도 있지만 그들은 혈통이 섞여져 능력이 낮다. 미스트의 소환사들은 혈족결혼을 계속해와 점점 수명이 줄어들어, 종족의 존재에 위험을 받고 있다. 아무래도 소환사의 미래는 밝지 못한 것 같다.

무기 : 채찍(ムチ) - 환계의 자들을 조련했다고 불려지는 지도용무기

소환해온 자들 중에서도 특별히 강력한 자들은 지팡이로 제어되지 않고 채찍에 의해 제어된다. 또한, 채찍의 길이에 의해 먼곳에의 공격도 근거리처럼 할 수 있다. 때로는 적을 휘감아 마비시켜버리는 경우도 있다.

특수 커맨드

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용한다. 성인이 되면 커맨드가 없어진다
흑마법(くろまほう)	흑마법을 사용한다
소환(しょうかん)	소환수를 불러내는 소환 마법을 사용 한다

왕위 계승자이면서도 속세를 떠나버린 가련한 왕자

길버트 크리스 폰 뮤어

(ギルバート=クリス=フォン=ミューア, Gilbert Chris Von Muir)



길버트는 담시안의 왕위 계승 제1왕자. 7대째에 해당한다. 긴시간동안 평화로운 생활에 젖어있던 왕족의 풍습 때문에 길버트역시 조용한 성격으로 길러졌다. 담시안의 왕자에게 있어서 필요한 것은, 언어의 재능과 상업의 재능이다. 그점에서 길버트는 언어의 재능에는 뛰어나 국민들에게도 인기를 얻었지만, 또 하나의 자질인 상업의 재능에는 그렇다할 특징을 보이지 않았다. 재능이 없다고 하기보단, 그의 흥미가 미치지 못하였을 뿐이다. 이 때문에 현재 담시안 왕도 고민을 안고 있다. 음유시인으로써의 피도 짙게 전승받은 길버트는 신분이나 돈 등의 속세를 싫어해, 각국을 방랑하며 돌아다니고 있다.

■성별 : 남
■년령 : 24세
■신장 : 174cm
■체중 : 51kg
■출신지 : 담시안 왼손잡이

직업 : 왕족(王族) - 상인이기도 하고 음유시인이기도한 왕가일족

상업국가 담시안은 상인이었던 초대 길버트가 건국한 나라이다. 그가 왕이 된 것은, 상업적 재능에 의한 것이 많았지만, 그것뿐만은 아니었다. 어느날 밤, 사막에 살고 있던 샌드웜이 돌연 습격해 온 적이 있었다. 그때 그가 하프를 연주하여 쫓아낸 적이 있었던 것이다.

길버트의 혈통에는 상인과 음유시인이 섞여 있었다. 그후 대대로 그 혈통은 전승되어 오고 있다.

무기 : 하프(竪琴) - 음색으로 정신부터 파괴시키는 알 수 없는 무기

전쟁을 싫어하는 담시안 국민에게 사랑받고 있는 하프는 데미지를 주려는 목적으로 만들어 진 것이 아니다. 공격하여 큰 데미지를 기대할 수 없다는 것이다. 그것보다는 여러 가지 소리를 만들어내 전의를 없애는 등의 정신적인 고통을 주는 공격으로써 사용되는 것이다. 다만 공격때마다 울리기 위해서는 사용자에게 공간을 주어야 하기 때문에, 빈곳이 좋을 것이다.

특수 커맨드

이름	효과
노래하다(うたう)	하프를 연주하며 노래를 불러 적에게 여러 가지 이상상태 공격
숨다(かくれう)	잠깐동안 전장에서 숨어있는다
약(くすり)	손에 잡은 포션을 우리편 전체에게 사용한다

무투국가 파블내에서도 필두에 서는 몽크승병

양 팡 라이덴

(ヤン=ファン=ライデン, Yang Fang Leiden)



파블 몽크승병대의 대장인 양은 침착하고 말없는 남자이다. 어렸적부터 몽크로써의 단련을 계속해 왔으며, 그 재능은 일반인들과 비교하지 못할 정도였다. 남들보다 어린 시절부터 항상 톱의 실력을 가져왔으며 현재에는 반문없이 파블넘버원이라고 불린다. 하지만 자신의 실력에 자만하지 않는 점이 그의 인망깊음을 말해준다고 한다. 그의 유일한 약점은 마을처녀풍의 부인이다. 그녀에게는 전혀 반항하지 못하는 일면도 보이게 된다.

■성별 : 남
■년령 : 35세
■신장 : 182cm
■체중 : 76kg
■출신지 : 파블 양손잡이



새처럼 하늘을 날고싶어하는 박식한 비공정공인

시드 폴렌디나
(シド=ホレンディーナ, Cid Pollendina)

비공정의 개발자. 오래전부터 하늘로의 욕망이 높아서 바론에 전해지는 고대문을 해독하여 고대의 초기술 '부유술'을 획득하였다. 그것을 그의 항공이론에 조합시켜 비공정이라는 형태로 만든 것이다. 그는 순수한 직인 타입으로 삐뚤어진 일을 싫어한다. 비공정이 군사목적에 이용되고 있는것에도 반감을 가지고 있지만 국왕의 명령에 따라 비공정정비대의 대장이 된다. 과거에 부인을 잃고 지금은 딸과 함께 살고 있다. 세실을 귀여워 하여 어릴적부터 개발중의 비공정에 태우곤 하였다.

■성별 : 남
■년령 : 54세
■신장 : 159cm
■체중 : 67kg
■출신지 : 바론 오른손잡이

직업 : 기사(技師) - 창출해 내는것의 쾌감에 인생을 지배당한 사람들

바론 비공정단 직속의 보수부대인 비공정정비대에 소속되는 것이 바로 기사들이다. 비공정단은 시드가 개발한 비공정의 조작기술을 습득한 사람만이 들어갈 수 있는 초엘리트 집단이다. 전에 나왔듯이 현재로선 바론 제일의 권위를 가진 부대인 것이다. 하지만 기사들이라고 하면 역시 공인기질을 가진 자들이 많다. 최전선인 비공정단의 보좌만으로는 매우 힘들고 고된 일이지만 일이 흥미의 연장인 그들에게 있어서는 이것역시 즐거움이 되고 있다.

무기 : 햄머(ハンマー) - 보통의 공구도 시드가 잡게되면 훌륭한 무기

정말로 보통의 망치에 지나지 않아서 시드 이외의 사람이 사용한다면 공구로써의 의미밖에 지니지 못한다. 하지만 기계를 통달하고 있는 시드이기 때문에 무기가 되는 것이다. 그는 순식간에 기계의 구조를 알아챌 수 있다. 약점도 한번에 알 수 있기 때문에 그곳에 충격을 주면 된다. 물론 그것은 기계계의 적이 아니라도 효력이 있다.

특수 커맨드

이름	효과
조사하다(しらべる)	적의 HP나 약점 등을 알아낼 수 있다

직업 : 몽크승(モンク僧) - 갈고닦아진 정신과 육체를 겸비한 승병

육체를 단련시켜 무기로 하는 몽크. 파블에서는 그들이 신을 섬기며 매일매일 수업을 행하고 있다. 몽크승들은 신을 섬기는 것 뿐만 아니라 육체의 단련역시 중점으로 행하고 있다. 매년 1개월간 얼음덩어리의 고지 호브스산에서 수련하는 것이다. 엄격한 수업을 견뎌낸 몽크승은 단련된 육체와 굴하지 않는 정신을 가지고 있다.

무기 : 손톱(爪) - 몽크승이 고안해낸 공격속성부가용 무기

육체를 무기로 하는 몽크승에게 있어서 무기는 필요치 않다. 하지만, 육체만으로는 어떤 몬스터에게도 균등한 데미지만 줄 수 있을뿐이다. 거기서 고안된 것이 바로 손톱. 손톱에 마법을 걸어둔다면 공격에 속성을 부여할 수 있는 것이다. 또한, 장착감이 좋은 손톱에는 명중률상승의 효과도 있다.

특수 커맨드

이름	효과
모으다(ためる)	기를 모아 2배의 공격을 가할 수 있다
차기(けり)	적전체에게 강력한 차기 공격을 한다
참다(がまん)	백마법 프로테스와 같은 효과를 낼 수 있다



이도류를 사용하는 정렬적인 닌자

엣지 "에드워드 제란다인"
(エッジ "エドワード=ジェランダイン", Edge "Edward geraldine")

에브라나의 제일왕자. 국왕에 있어서는 한명뿐인 자식이기 때문에 왕위계승권이 있는 것은 엣지 의 단 한명 뿐이다. 왕은 엣지를 눈에 넣어도 아프지 않을 정도로 아끼고 있었지만 엣지는 활동가적 성격으로 울타리에 가두어져있는 것을 매우 싫어했다. 걱정가로써 입이 거칠다. 자신가로써 지기싫어한다. 왕가에 있어서는 꽤 파격적인 성격이지만 실제로는 부드러운 성격을 숨기기 위한 것인 모양이다. 정의감이 강하고 강한것에는 굴하지 않는 정신이 서민들에게 매우 큰 인기를 모으고 있는 이유일 것이다. 왕으로써의 소질은 충분히 겸비하고 있다.

■성별 : 남
■년령 : 26세
■신장 : 175cm
■체중 : 51kg
■출신지 : 에브라나 / 양손잡이

직업 : 닌자(忍者) - 인술과 검술을 동시에 사용해내는 자들

먼 섬나라 에브라나에는 섬나라 특성의 이문화가 번영하고 있다. 문화는 세계각국과는 전혀 이질의 발전형태를 취하고 있다. 그런 중에 마법을 닮은 인술이 생겨났다. 이 인술을 자유자재로 사용할 수 있는 존재가 바로 닌자이다. 그들은 인술뿐만 아닌 독특한 검술도 가지고 있다.

무기 : 인도(忍刀) - 에브라나 문화를 보여주는 독특한 검

고대에 근접된 나라에서 애용되고있던 검이 에브라나에 전해져 독자적인 발전을 거쳐 '인도'로 발전해 갔다. 조그만 것까지 신경쓰는 에브라나의 국민성대로 인도는 정밀하게 계산되어 만들어 진다. 최근 분석된 것에 따르면 그 정밀도는 어떤 나라의 검보다도 뛰어나다고 한다. 다만 사용할 때의 특징에 의해 닌자가 아니면 취급하지 못한다고 한다.

특기 : 인술(忍術) - 흑마법적인 성격을 지니고 날카롭게 적을 베어나간다

'인도'와 마찬가지로, 아주 먼 이국에서부터 넘어온 마법이 발전되어 인술로 전해져 내려온다. 근원은 같은것이기 때문에 원리는 같다. 지성을 모아서 에너지화한 후 작렬시키는 것이다.

실제의 인술을 보면 현재의 흑마법, 백마법과 매우 닮은 종류의 것을 볼 수 있다. 인술에는 다음과 같은 것이 있으므로 하나씩 살펴보자

인술명	사용 효과
화둔(かとん)	주변을 불바다로 만들어버려 적들을 살상한다.
수둔(すいとん)	사방팔방에서 물대포를 불러내 적에게 부딪친다.
뢰신(らいじん)	하늘에서 거대한 번개를 불러내 적의 머리를 강타한다.
연기구슬(けむりだま)	전투중에 안개를 불러내 적의 눈을 속이고 그사이를 틈타 도주한다
그림자묶기(かげしばり)	적의 그림자를 지면에 고정시켜 움직이지 못하게 한다.
분신(ぶんしん)	염을 외워 자신의 몸체를 몇 개로 나눠 적을 착란시킨다

특수 커맨드

이름	효과
던지다(なげる)	수리검 등의 무기를 명중력 100%로 던진다
훔치다(ぬすむ)	적이 가지고 있는 아이템을 훔쳐낸다
인술(にんじゅつ)	닌자 특유의 인술을 사용할 수 있다

다. 왜냐하면 나무는 마법을 봉인하기에 알맞은 성질을 가지고 있기 때문이다. 특히 몇천년의 수명을 가진 나무는 나무자신이 마력을 증폭하여 마법효과를 증강시킨다. 이것으로 적을 때려도 치명적 상처를 입힐 수는 없을 것이다. 롯드는 지팡이와 같이 마법을 봉이해 둔 무기로써 사용함에 따라 흑마법을 발동하는 것이 가능하다.

특수 커맨드/파롬

이름	효과
흑마법(くろまほう)	흑마법을 사용할 수 있다
합동공격(ふたりがけ)	포롬과 함께 합동마법을 사용해 낸다
힘내다(つよがる)	일시적으로 지력을 높인다

특수 커맨드/포롬

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용할 수 있다
합동공격(ふたりがけ)	파롬과 함께 합동마법을 사용해 낸다
거짓울음(うそなき)	적을 놀라게 해 도망가기 쉽게 한다

고대의 마법사들처럼 늘어나가는 재능을 가진

파롬 & 포롬
(パロム&ポロム, Palom & Porom)



■성별 : 남
■년령 : 5세
■신장 : 94cm
■체중 : 22kg
■출신지 : 미시디아 왼손잡이

마법은 과거의 시대, 일단 대현자에게 봉인되어 자력으로 알게되는 것은 매우 힘들다. 하지만 파롬과 포롬은 어릴적부터 자연히 마법을 알아가게 되었는데 그것은 마치 사라진 고대의 마도사들과 같았다. 양친도 어린 아이들에게 놀람을 금치 못하여, 장로에게 보내는 것을 결정하게 되었다. 하지만 파롬은 건방짐의 극치를 달리는 말썽장이. 장로도 말썽에 대해서는 항상 벌을 주며 매일을 보내고 있다. 포롬은 누나같은 침착한 성격을 가지고 있어, 파롬을 혼내주는 역할을 하고 있다. 하지만 둘다 잠재된 마법 실력은 엄청나다고 할 수 있다.

■성별 : 여
■년령 : 5세
■신장 : 93cm
■체중 : 19kg
■출신지 : 미시디아 오른손잡이

직업 : 흑마도사(黑魔道士) - 지성과 기능으로 대기중의 살상능력을 이용한 공격적인 마도사

자신의 지식에 의해 주변에 있는 원소를 압축하여 상대를 살상하는 파워를 분출시키는 것이 흑마법이다. 흑마도사는 지식양도 풍부하고, 지성이 높다. 수득하기위해서는 엄청난 공부를 해야 하며 당연 실전에 의해 지식을 높일 수도 있다.

백마도사(白魔道士) - 움직임 없는 마음, 더럽혀지지 않은 정신을 파워로써 발휘하는 마도사

마법으로서의 근원은 백, 흑마법 모두 변함없지만 그것을 자신들의 정신력에 의해 선으로 전화시키는 것이 백마법이다. 사용해 내기 위해서는 우선 정신력을 강화시켜나갈 필요가 있다. 하지만 그중에는 태어날때부터 그 정신력을 가진 자들도 있다.

무기 : 롯드(ロッド) - 제작자에 의해 봉인된 마법에 의해 공격할 수 있다

마법을 봉인하여 놓은 봉이 로드이며 거의 대부분이 목제로 되어있

과거를 어둠에 묻어버린 귀재의 노마도사

테라 (テラ, Tella)



■성별 : 남
■년령 : 60세
■신장 : 177cm
■체중 : 48kg
■출신지 : 미시디아 오른손잡이

변경의 마을 카이포에 사는 노마도사. 젊을때에는 미시디아에 살던 명성있는 현자이다. 그는 이런 재능에 의해 차례차례로 고대마법의 봉인을 풀어나간다. 하지만 어느날 자신의 허용범위를 넘어버린 마법이 폭주하여 많은 마도사들이 다치고 만다. 테라는 반성하는 의미로 미시디아를 떠났다. 결국 변경의 마을에서 보통의 여성과 결혼하여, 외동딸 '안나'를 낳게 된다. 부인을 일찍 세상을 떠났기 때문에 안나에게 쏟아부은 애정은 엄청난 것이었다. 지금은 늙었기 때문에 알고있던 마법의 대부분을 잃고 말았다. 또한 딸 안나에게도 마도사로써의 소질이 전혀 보이지 않기 때문에 일반인으로써 평화로운 세월을 보내고 있다.

직업 : 현자(賢者) - 고대마법체득 방법을 재현하여 얻은 사람들

고대의 미시디아의 마도사들은 자신들의 힘으로 마법을 개발, 체득해 나갔다. 하지만 그들중에 자신만의 힘을 표시하기 위해서 마법을 사용하는 자들이 나타났다. 그것은 많은 마도사들에게 해가되는 원인이 되었기 때문에 대현자의 손에 의해 마법은 봉인되어버리고 말았다. 현재의 마도사는 수업을 계속하여 고대의 대현자로부터 흑마법이나 백마법을 부여받는 식으로 되어 있다. 하지만 그안에는 그 모든 마법을 손에 넣은 자들이 있어 그들을 총칭하여 현자라 부른다.

무기 : 지팡이(杖) - 타격용으로도 쓸 수 있는 정신적 무기

주로 제례를 행하는 심볼로써 사용되었다. 물론 이것으로 때리는 것이 목적이 아닌 여러 가지 부여된 의식으로 공격 패턴을 변화시키거나 소환된 정령들을 컨트롤하는 것이 목적이다.

당연히 힘이강한 캐릭터가 장비하는 것이 아닌 마법계, 그것도 백마법사계의 캐릭터가 장비하는 것에서 더 좋은 효과를 볼 수 있다. 지팡이는 검 등과는 달리, 아무리 싼 것에도 의식이 부여되어 있다. 신에게의 제전을 행하는 것이기 때문에 그 의식은 반드시 백마법에 관한 것이다. 정신의 파동을 높여 기도한다면 지팡이 끝에서 백마법이 방출될 것이다.

특수 커맨드

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용할 수 있다
흑마법(くろまほう)	흑마법을 사용할 수 있다
생각해내대(おもいだす)	잊어버린 옛 고급마법을 생각해 낸다



■성별 : 남
■년령 : ?세
■신장 : ?cm
■체중 : ?kg
■출신지 : 달 오른손잡이

알 수 없는 달의 주민

후스야

(フースーヤ, Foo-Soo-Ya)

세실의 큰아버지가 되는 달의 주민. 사악한 달의 주민 제무스를 감시하고 있는 존재이다. 달의 주민이라는 것과 세실과 고르베자의 큰아버지라는 것 이외에는 모든 것이 비밀에 쌓여 있다. 그 실력은 현역 현자급의 마법력을 자랑할 정도이다.

특수 커맨드

이름	효과
정신파(せんしんは)	계속해서 파티 전원의 HP를 회복하지만 행동불가가 된다

직업 : 달의주민(月のたみ) - 달에 살고 있는 엄청난 마력을 지닌 존재

화성과 목성 사이에 있는 어떤 별에 살고 있던 문명인이 별의 위기에 처해 달로 이주해와 살게된 이성인들. 세실들의 세계와는 비교되지 않을 정도의 문명을 가지고 있으며 비공정 기술이나 기계문명은 모두 그들에게서 배운 것이다. 엄청난 마력과 무력을 지닌 자들이다.

메뉴 명령어

아이템(アイテム)

아이템을 사용하거나 버릴 수 있다. 같은 아이템에서 버튼을 두번 누르면 사용하는 것이며 한번 누른 후 위치를 바꾸고 다시 버튼을 누르면 아이템들의 위치를 바꾸는 것이다. 'せいとん'을 사용하면 아이템들을 정돈할 수 있다. 버튼을 한번 누른 후 맨 아래에 있는 쓰레기통에서 누르면 아이템을 버릴 수 있다.

마법(まほう)

필드에서 사용가능한 마법을 사용할 수 있다. 마법의 효과를 전원에게 할 경우 십자키의 왼쪽이나 오른쪽을 누르면 된다. 마법역시 두번 눌러야 사용되며 다른곳에서 버튼을 누르면 마법의 위치를 바꿀 수 있다.

장비(そうび)

무기나 방어구를 장비할 수 있다. 위에서 부터 오른손(みぎて), 왼손(ひだりて), 머리(あたま), 몸(からだ), 팔(うで)의 5가지이며 왼쪽에 표시되는 것은 공격력, 방어력, 마법방어력이다. 사용하는 손에 무기를 장비해 주는 것이 반대쪽 손보다 공격력이 높으므로 항상 사용손을 체크해 가면서 무기를 장비시키자.

스테이터스(ステータス)

각 캐릭터의 상태화면을 볼 수 있다. 화면 왼쪽 위에는 이름, 직업, 레벨, HP, MP, 사용손이 표시되며 오른쪽 위에는 경험치가 표시된다. 아래에 표시되는 수치는 각 능력치이며 다음과 같다.

힘(ちから) - 공격력에 관여하는 패러미터
민첩성(すばやさ) - 공격의 빠르기에 관여하는 패러미터
체력(たいりょく) - 최대HP의 크기에 관여하는 패러미터
지성(ちせい) - 흑마법의 위력에 관여하는 패러미터
정신(せいしん) - 백마법의 위력에 관여하는 패러미터
공격(こうげき) - 공격력을 뜻하는 패러미터
명중률(めいちゅうりつ) - 공격의 명중률을 뜻하는 패러미터
방어(ぼうぎょ) - 받는 데미지에 관여하는 패러미터
회피율(かいひりつ) - 공격을 피하는 확률에 관여하는 패러미터
마법방어(まほうぼうぎょ) - 마법으로부터 받는 데미지에 관여하는 패러미터
마법회피율(まほうかいひりつ) - 마법 공격을 피하는 확률에 관여하는 패러미터

순서바꿈(ならびかえ)

캐릭터간의 순서를 바꿀 수 있다. 버튼을 한번 눌러 캐릭터를 결정한 후 움직이고 싶은 곳에 커서를 맞추고 버튼을 다시한번 누르면 된다.

대형(たいけい)

캐릭터들의 전 후열을 바꿀 수 있다. 대형의 교환은 한 캐릭터씩 하는 것이 아니라 5명의 대형을 모두 바꾸는 것이다. 제대로 사용하기 위해서는 순서바꿈과 병용하여 사용하여야 한다

컨피그(コンフィグ)

여러가지 설정을 바꿀 수 있다.

배틀모드(バトルモード) - 배틀모드를 웨이트(ウエイト)나 액티브(アクティブ)중 고를 수 있다
배틀스피드(バトルスピード) - 배틀스피드를 1에서 6까지 바꿀수 있으며 1이 제일 빠르다
배틀메세지(バトルメッセージ) - 전투중 메시지의 스피드를 1에서 6까지 바꿀 수 있다
사운드(サウンド) - 게임중 사운드를 모노나 스테레오로 바꿀 수 있다
컨트롤러(コントローラー) - 키배치를 바꾸거나 전투를 2인용으로 할 수 있다
커서위치(カーソルいち) - 커서의 위치를 기억시키거나 그냥 둔다
윈도우칼라(ウインドカラー) - 배경색을 조절한다

세이브(セーブ)

세이브 가능 지역에서 세이브를 할 수 있다. 세이브는 기본적으로 필드에서 가능하지만 던전내의 세이브 포인트에서도 세이브가 가능하다.

배틀 시스템

ATB(Active Time Battle) 시스템

턴제를 없애고 시간의 흐름을 넣은 새로운 배틀 시스템. 4에서 시작되어 7까지도 사용되고 있는 시스템이다. 기본적으로는 적의 시간과 우리편의 시간이 동시에 흐르며 마법을 고르거나 아이템을 고르기 위해 윈도우를 열어 놓았을 때도 시간이 흘러 적은 계속해서 공격해 오게 된다. 하지만 7과 다른점이 있다면 커맨드에 따른 시간이 정해져 있다는 것이다. 7에서는 리미트기를 제외한 나머지 커맨드나 마법을 사용해도 같은 시간을 소모하며 순서대로 진행되지만 4의 경우 마법이나 커맨드에 따라 소모시간이 다르다. 예를들어 카인의 점프의 경우 하늘로 올라간 뒤 시간이 흐른 후 공격하기 때문에 보통공격보다 시간이 많이 걸린다. 또한 메테오나 아스필 같은 흑마법은 다른 캐릭터가 2~3회 행동할 동안 주문을 외워야 하기 때문에 많은 시간을 소모한다. 컨피그의 배틀모드를 웨이트로 해두면 아이템이나 마법을 고를 때에는 시간이 흐르지 않게 되서 쉬운 전투를 치룰 수 있다.

배틀 커맨드

싸우다(たたかう) - **손에 든 무기로 적을 공격한다. 무기가 없을시 맨손으로 공격하게 된다.**

마법(まほう) - **마법을 사용한다. 범위를 조정할 때에는 커서를 왼쪽이나 오른쪽으로 계속 누르면 된다.**

아이템(アイテム) - **아이템을 사용한다. 맨 위에서 위로 한번 더 누르면 무기도 바꿀 수 있다**

체인지(チェンジ) - **버튼을 왼쪽으로 누르면 나타나는 커맨드. 전후열을 바꾼다**

방어(ぼうぎょ) - **버튼을 오른쪽으로 누르면 나타나는 커맨드. 다음턴까지 방어력이 높아진다**

포즈(ポーズ) - **스타트 버튼을 누르면 전투중 일시정지할 수 있다**

도망(にげる) - **R L버튼을 동시에 누르면 도망칠 수 있다**

적의 출현패턴

기습(ふいうち) - **일정시간동안 적들의 공격이 계속된다**

선제공격(せんせいごうげき) - **일정시간동안 우리편만 공격한다**

백어택(バックアタック) - **적이 뒤에서 기습해 와 전열이 뒤바뀐다**

전투중에 걸릴 수 있는 이상상태

전투중에 적의 마법이나 특수공격 등에 의해 걸리게 되는 이상상태. 전투후 자동으로 회복되는 것과 그렇지 않은것의 두종류가 있다.

전투후에도 회복되지 않음

전투불능(せんとうふのう) - **HP가 0이 되어 전투에 참가하지 못한다. 자면 회복된다.**

석화(せきか) - **돌이 되어 전투에 참가하지 못한다. 자도 회복되지 않는다.**

개구리(かえる) - **개구리가 되어 마법과 육체공격을 모두 하지 못하게 된다.**

소인(こびと) - **소인이 되어 마법밖에 사용하지 못하게 된다.**

돼지(ぶた) - **돼지가 되어 마법을 사용하지 못하게 된다.**

침묵(ちんもく) - **입을 열지 못하여 마법을 사용하지 못하게 된다.**

암흑(くらやみ) - **눈이 나빠져 명중률이 떨어진다**

독(どく) - **HP가 점점 떨어져 간다.**

전투후 회복

마비(まひ) - **몸이 마비되어 움직이지 못하게 된다**

잠(ねむり) - **잠에 빠져 행동하지 못하게 된다. 데미지를 받아도 회복된다.**

혼란(こんらん) - **적의 편이 되어 우리편을 공격한다. 데미지를 받아도 회복된다.**

바사크(バサーク) - **광전사가 되어 보통공격만 한다. 공격력은 상승된다.**

헤이스트(ヘイスト) - **움직임이 빨라진다. 시간이 지나면 회복된다.**

슬로우(スロウ) - **움직임이 느려진다. 시간이 지나면 회복된다.**

스톱(ストップ) - **움직임이 봉쇄된다. 시간이 지나면 회복된다.**

마법일람

백마법

마법명	마법효과	MP
케알(ケアル)	HP회복(소)언데드몬스터에게 향하면 공격마법	3
케알라(ケアルラ)	HP회복(중) 〃	9
케알다(ケアルダ)	HP회복(대) 〃	18
케알가(ケアルガ)	HP를 최대치까지 회복 〃	40
레이즈(レイズ)	전투불능회복언데드몬스터의 50%파괴	8
아레이즈(アレイズ)	전투불능회복동시에 HP도 전부회복	52
에스나(エスナ)	아군 1명의 스테더스의 이상상태를 회복시킨다	20
텔레포(テレポ)	전투중에는 전투탈출 던전내에서는 던전탈출	10
브링(ブリング)	분신을 만들어 물리공격을 무효화 한다	8
리후레크(リフレク)	적의 마법을 반사하여 되돌려 보낸다. 4회반사	30
프로테스(プロテス)	방어구를 더욱 단단하게 만들어 물리공격의 방어력이 상승	9
셸(シェル)	마법의 바리어를 쳐서 마법방어력을 높인다	10
헤이스트(ヘイスト)	목표의 움직임을 빠르게 한다	25
슬로우(スロウ)	목표의 움직임을 느리게한다	14
미니맘(ミニマム)	적을 미니멈 상태로 만든다. 물리공격의 위력이 사라진다	6
라이브라(ライブラ)	적의 HP나 속성 등을 알아낼 수 있다	1
사이트로(サイトロ)	하늘로 상승하여 주변을 둘러볼 수 있는 마법	2
디스펠(ディスペル)	목표에 걸려있는 마법효과를 무효화 한다	12
홀드(ホールド)	적을 보이지 않는 마법의 로프로 묶어 움직임을 봉쇄	5
바사크(バーサク)	목표를 바사크(광폭)상태로 만든다	18
사이레스(サイレス)	적의 입을 봉인하여 마법을 사용하지 못하게 한다	6
콘퓨(コンフュ)	적을 혼란시켜 적과 자기편을 구분하지 못하게 한다	10
레비테트(レビテト)	중력을 조정하여 하늘로 약간 날아오른다. 퀘이크를 무효화	8
호리(ホーリー)	성스러운 힘을 한곳에 집중시켜 적의 정신을 공격한다	46

흑마법

마법명	마법효과	MP
파이어(ファイア)	기온을 상승시켜 적을 태워버리는 화염계 공격마법	5
파이라(ファイラ)	파이어의 약 4배의 공격력을 지닌 화계 공격마법	15
파이가(ファイガ)	불의 속성을 지닌 최강의 공격마법 파이어의 약 16배	30
브리자드(ブリザド)	기온을 순간적으로 내려서 냉각시켜버리는 냉기계 공격마법	5
브리자라(ブリザラ)	브리자드의 약 4배의 공격력을 지닌 냉기계 공격마법	15
브리자가(ブリザガ)	냉기의 속성을 가진 최강의 공격마법 브리자드의 약 16배	30
선더(サンダ)	체내에 전기를 발생시켜 공격하는 전격계 공격마법	5
선더라(サンダラ)	선더의 약 4배의 공격력을 지닌 전격계 공격마법	15
선더가(サンダガ)	번개의 속성을 지닌 최강의 공격마법 선더의 약 16배	30

마법명	마법효과	MP
슬리플(スリプル)	적을 잠들게 하는 공격마법 데미지를 입으면 깨어난다	12
드레인(ドレイン)	적의 HP를 빼앗아 자신의 HP로 만드는 마법	18
아스필(アスピル)	적의 MP를 빼앗아 자신의 MP로 만드는 마법	0
포이즌(ポイズン)	적에게 강한 독을 내뿜어 독에 걸리게 한다	2
토드(トード)	적을 개구리로 변하게 한다. 마법 육탄공격에 약하게 된다	7
포키(ポーキー)	적을 돼지로 만든다. 마법을 사용하지 못하게 된다	1
스톱(ストップ)	일정시간 목표의 움직임을 멈추게한다	15
데전(デジョン)	던전내에서 바로 전 층까지 되돌아 갈 수 있게 한다	4
데스(デス)	목표를 전투불능에 빠뜨린다	35
브레이크(ブレイク)	적의 모든 세포를 돌로 만들어 전투불능에 빠지게 한다	15
토르네도(トルネド)	마법에 걸리면 빈사상태에 빠지게 되는 잔혹한 공격마법	25
바이오(バイオ)	체내 세포를 부패시켜 점점 HP가 감소해 가는 공격마법	20
퀘이크(クエイク)	지진을 일으켜 땅위의 모든 적들에게 막대한 피해를 입한다	30
메테오(メテオ)	하늘에서 운석군을 불러내어 적전체를 공격하는 궁극마법	99
플레어(フレア)	대기중의 수소를 융합시켜 핵폭발을 만들어 적을 공격	50

소환마법

고브린(ゴブリン)

?

고브린펀치	
사용MP	물리
효과	적 1명에게 고브린이 나타나 공격한다

바하무트(バハムート)



메가플레어	
60	무속성
효과	용왕 바하무트가 적전체에게 핵공격을 퍼붓는다

초코보(チョコボ)



초코보킥	
7	물리
효과	적 1명에게 초코보가 나타나 킥을 날린다

이플리트(イフリート)



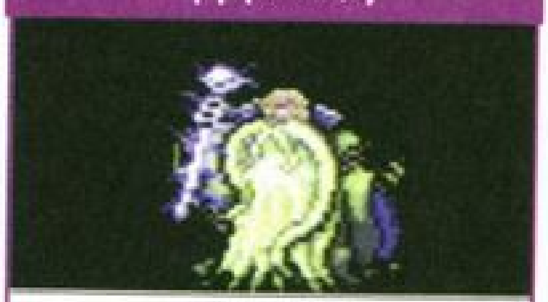
지옥의 화염	
30	화염속성
효과	이플리트가 나타나 적 전체를 불태운다

시바(シヴァ)



다이아몬드 더스트	
30	냉기속성
효과	시바가 나타나 적 전체에게 눈보라를 보낸다

라무(ラムゥ)



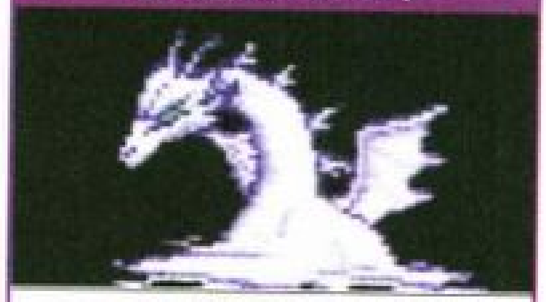
징계의 번개	
30	번개속성
효과	라무우가 나타난 하늘에서 번개를 내린다

타이탄(タイタン)



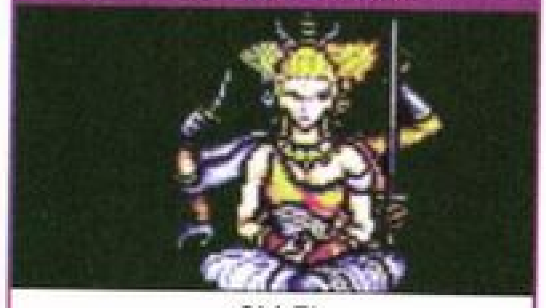
대지의 분노	
30	땅의속성
효과	타이탄이 나타나 지진을 일으켜 땅위의 적을 공격한다

드레곤(ドラゴン)



안개의브레스	
20	무
효과	미스트 드레곤이 적전체에게 안개의 브레스를 내뿜는다

아수라(アスラ)



아수라	
50	회복
효과	우리편 전원에게 프로테스 or 케알다 or 레이즈의 효과

오딘(オーディーン)



참철검 또는 궁그닐	
45	무속성
효과	전설의 기사가 나타나 적들을 두동강 내버린다.

실프(シルフ)



바람의 속삭임	
25	회복
효과	적의 HP를 빼앗아 우리편 전원에게 나눠준다

리바이아산(リヴァイアサン)



대해일	
50	물의속성
효과	해룡 리바이아잔이 해일을 일으켜 적전체를 공격한다

무기일람

단검

이름	특징	공격
미스릴나이프(ミスリルナイフ)	영체에 대하여 공격력이 높다	20
댄싱다가(ダンシングダガー)	아이템으로 사용하면 던져서 원거리 공격	28
메이지맷셔(メイジマッシャー)	마법사에게 높은 위력을 발휘	35

도끼와 망치

이름	특징	공격
나무망치(きづち)	별다른 특성은 없다	45
미스릴햄머(ミスリルハンマー)	영체에 대해 엄청난 타격을 입힐 수 있다	55
대지의햄머(だいちのハンマー)	땅의 속성을 지닌 망치	66
드와프의도끼(ドワーフのおの)	원거리 공격 가능	63
오우거킬러(オーガキラー)	거인류에 강한 도끼	80
포이즌액스(ポイズンアクス)	독의 상태이상 공격을 추가한다. 양손장비	95
룬액스(ルーンアクス)	빛의 속성을 지닌 도끼	157

PLAY STATION

검

이름	특징	공격
암흑의검(あんごくのつるぎ)	암흑기사의 전용검	10
새도우블레이드(シャドーブレイド)	암흑기사의 전용검	20
데스브링거(デスブリンガー)	암흑기사의 전용검. 가끔씩 즉사효과	40
고대의검(こだいのつるぎ)	주문의 상태이상 공격을 추가한다	35
전설의검(でんせつのつるぎ)	빛의 속성을 지닌 검	40
블러드소드(ブラッドソード)	드레인의 추과효과를 가지고 있는 검	44
미스릴소드(ミスリルソード)	영체에 대한 공격력이 높다	50
수면의검(ねむりのつるぎ)	잠의 상태이상 공격을 추가한다	55
프레임소드(フレイムソード)	화염의 속성을 지닌 검	65
아이스브랜드(アイスブランド)	얼음의 속성을 지닌 검	75
브레이크블레이드(ブレイクブレイド)	석화의 상태이상 공격을 추가한다	77
어벤저(アヴェンジャー)	양손장비용 검	80
빛의검(ひかりのつるぎ)	빛의 속성을 지닌 검	99
디펜더(ディフェンダー)	방어력을 올려주는 방어용 검	105
엑스칼리버(エクスカリバー)	빛의 속성을 지닌 검	160
라그나로크(ラグナロク)	빛의 속성을 지닌 최강검	200
아기돼지의죽도(こぶたのちくとう)	????	-

도

이름	특징	공격
쿠나이(くない)	별다른 특징은 없다	25
아수라(あしゅら)	별다른 특징은 없다	32
호철(こてつ)	별다른 특징은 없다	40
국일문자(きくいちもんじ)	별다른 특징은 없다	50
촌우(むらさめ)	별다른 특징은 없다	56
정종(まさむね)	별다른 특징은 없다	65

손톱

이름	특징	공격
천둥의발톱(いかずちのつめ)	번개의 속성을 지닌 손톱	0
얼음의발톱(こおりのつめ)	냉기의 속성을 지닌 손톱	0
화염의발톱(ほのおのつめ)	불의 속성을 지닌 손톱	0
요정의발톱(ようせいのつめ)	혼란의 상태이상 공격을 추가한다	0
지옥의발톱(じごくのつめ)	즉사의 추가효과를 가지고 있다	1
고양이발톱(ねこのつめ)	민첩성이 상승되는 명중률 최고의 손톱	2

지팡이

이름	특징	공격
지팡이(つえ)	약간의 상태이상을 회복한다	3
치료의지팡이(いやしのつえ)	케알 마법이 봉인된 지팡이	8
미스릴의지팡이(ミスリルのつえ)	에스나의 마법이 봉인된 지팡이	12
변화의지팡이(へんかのつえ)	포키의 마법이 봉인된 지팡이	15
힘의지팡이(ちからのつえ)	바사크의 마법이 봉인된 지팡이	30
파동의지팡이(はどうのつえ)	디스펠의 마법이 봉인된 지팡이	36
성총의지팡이(せいそうのつえ)	????	45
현자의지팡이(けんじゃのつえ)	레이즈의 마법이 봉인된 지팡이	48
룬의지팡이(ルーンのつえ)	????	52
롯드(ロッド)	에너지볼트를 사용할 수 있는 롯드	3
아이스롯드(アイスロッド)	브리자드의 마법이 봉인된 롯드	5

이름	특징	공격
플레임롯드(フレイムロッド)	파이어의 마법이 봉인된 롯드	7
선더롯드(サンダーロッド)	선더의 마법이 봉인된 롯드	10
리리스의롯드(リリスのロッド)	드레인의 마법이 봉인된 롯드	13
요정의롯드(ようせいのロッド)	콘퓨의 마법이 봉인된 롯드	30
별똥별롯드(ほしくずのロッド)	프치메테오의 마법이 봉인된 롯드	45

창

이름	특징	공격
스피어(スピア)	하늘을 나는 적에게 강하다	9
윈드스피어(ウインドスピア)	바람의 속성을 지닌 창	55
궁구닐(グングニル)	방어력 상승의 효과를 지님	92
화염의창(ほのおのやり)	화염의 속성을 지닌 창	66
얼음의창(こおりのやり)	냉기의 속성을 지닌 창	77
블러드랜스(ブラッドランス)	드레인의 추과효과를 지닌 창	86
비룡의창(ひりゅうのやり)	드래곤 류에 강한 창	99
호리랜스(ホーリーランス)	빛의 속성을 지닌 창	109

활과 화살

이름	특징	공격
활(ゆみ)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	10
크로스보우(クロスボウ)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	20
그레이트보우(グレートボウ)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	30
킬러보우(キラーボウ)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	40
엘핀보우(エルフィンボウ)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	50
여일의활(よいつのゆみ)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	60
알테미스의활(アルテミスのゆみ)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	80
메듀사의화살(メデューサのや)	석화의 상태이상 공격을 추가한다	1
철화살(てつのや)	별다른 특징은 없다	3
성스러운화살(せいなるや)	빛의 속성을 지닌 화살	10
화염의화살(ほのおのや)	화염의 속성을 지닌 화살	15
얼음의화살(こおりのや)	냉기의 속성을 지닌 화살	15
번개의화살(いかずちのや)	번개의 속성을 지닌 화살	15
어둠의화살(やみのや)	암흑의 상태이상 공격을 추가한다	20
독화살(どくや)	독의 상태이상 공격을 추가한다	30
입막음화살(くちふうじのや)	침묵의 상태이상 공격을 추가한다	35
천사의화살(てんしのや)	특정의 적에게 강하다	40
여일의화살(よいつのや)	마법사들에게 강하다	50
알테미스의화살(アルテミスのや)	빛의 속성을 지닌 화살	70

투기

이름	특징	공격
부메랑(ブーメラン)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	20
엔월륜(えんげつりん)	원거리에서도 공격력이 저하되지 않는다	40
수리검(しゅうりけん)	던지기 전용 무기 사용후 없어진다	40
풍마수리검(ふうましゅうりけん)	던지기 전용 무기 사용후 없어진다	80
부엌칼(ほうちょう)	던지기 전용 무기 사용후 없어진다	255

하프

이름	특징	공격
꿈의하프(ゆめのたてごと)	잠의 상태이상 공격을 추가한다	8
라미아의하프(ラミアのたてごと)	혼란의 상태이상 공격을 추가한다	18

채찍

이름	특징	공격
채찍(むち)	마비의 상태이상 공격을 추가한다	20
체인위프(チェンウイップ)	마비의 상태이상 공격을 추가한다	30
전격채찍(でんげきむち)	번개의 속성을 가진 채찍	40
화이어뷰트(ファイアビュート)	불의 속성을 가진 채찍	51
용의수염(りゅうのひげ)	????	55

방어구일람

갑옷계통

이름	특징	공격
암흑의갑옷(あんこくのよろい)	암흑기사 전용의 갑옷	5
하데스의갑옷(ハデスのよろい)	암흑기사 전용의 갑옷	7
데몬즈아머(デモンズアーマー)	암흑기사 전용의 갑옷	9
아이언아머(アイアンアーマー)	별다른 특징은 없다	4
기사의갑옷(ナイトのよろい)	별다른 특징은 없다	11
미스릴아머(ミスリルアーマー)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	13
플레임메일(フレイムメイル)	냉기계 공격을 반멸한다. 화염에는 역효과	15
아이스아머(アイスアーマー)	화염의 공격을 반멸한다. 냉기에는 역효과	17
다이아아머(ダイヤアーマー)	별다른 특징은 없다	19
겐지의갑옷(げんじのよろい)	마법 등의 특수 공격에 강하다	21
드래곤메일(ドラゴンメイル)	별다른 특징은 없다	23
크리스탈메일(クリスタルメイル)	별다른 특징은 없다	25
아다만아머(アダマンアーマー)	민첩성이 크게 저하한다	100
옷(ふく)	별다른 특징은 없다	1
수인의옷(しゅうじんのふく)	잠의 상태이상을 막는다	1
가죽옷(かわのふく)	별다른 특징은 없다	2
대지의옷(だいちのふく)	땅의 공격을 반멸한다	3
권법복(けんぽうふく)	힘을 높여준다	5
사제의로브(しだいのローブ)	마력을 높여준다	5
검은로브(くろのローブ)	흑마법에 강하다	8
빛의로브(ひかりのローブ)	암흑 공격에 강하다	12
흑대도복(くろおびどうぎ)	힘이 대폭 상승한다	11
힘나는옷(ちからだすき)	힘을 높여준다	15
흰로브(しろのローブ)	마법 공격에 강하다	18
흑장속(くろしょうぞく)	가벼워서 민첩성이 높아진다	24
미네르바비스체(ミネルバビスチェ)	마법 등의 특수 공격을 반멸	28

방패계통

이름	특징	공격
암흑의방패(あんこくのたて)	암흑기사 전용의 방패	22
데몬즈실드(デモンズシールド)	암흑기사 전용의 방패	24
아이언실드(アイアンシールド)	별다른 특징은 없다	20
빛의방패(ひかりのたて)	시체 등의 적의 공격에 강하다	24
미스릴실드(ミスリルシールド)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	26
플레임실드(フレイムシールド)	냉기 공격에 강하다. 불의 공격에는 역효과	28
아이스실드(アイスシールド)	불의 공격에 강하다. 냉기 공격에는 역효과	30
다이아실드(ダイヤシールド)	별다른 특징은 없다	32
이지스의방패(イージスのたて)	아수라에게 강하다	34
겐지의방패(げんじのたて)	별다른 특징은 없다	36
드래곤실드(ドラゴンシールド)	적의 특수공격에 강하다	38
크리스탈방패(クリスタルのたて)	적의 특수공격에 강하다	40

투구계통

이름	특징	공격
암흑의투구(あんこくのかぶと)	암흑기사 전용의 투구	4
하데스의투구(ハデスのかぶと)	암흑기사 전용의 투구	5
데몬즈헬멧(デモンズヘルム)	암흑기사 전용의 투구	6
아이언헬멧(アイアンヘルム)	별다른 특징은 없다	3
빛의투구(ひかりのかぶと)	어둠의 공격에 강하다	7
미스릴헬멧(ミスリルヘルム)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	8
다이아의투구(ダイヤのかぶと)	별다른 특징은 없다	9
겐지의투구(げんじのかぶと)	별다른 특징은 없다	10
드래곤헬멧(ドラゴンヘルム)	별다른 특징은 없다	11
크리스탈헬멧(クリスタルヘルム)	별다른 특징은 없다	12
가죽모자(かわのぼうし)	별다른 특징은 없다	1
꽈배기머리띠(ねじりはちまき)	힘이 약간 상승한다	1
깃털모자(はねつきぼうし)	별다른 특징은 없다	2
그린베레모(グリーンベレー)	민첩성 상승	2
삼각모자(さんかくぼうし)	지력이 약간 상승한다	3
사제의모자(しだいのぼうし)	지력이 약간 상승한다	5
금의머리장식(きんおかみかざり)	마법방어가 대폭 상승	7
흑두건(くろずきん)	민첩성 상승	7
리본(リボン)	마법 등의 특수 공격을 반멸	9
유리마스크(ガラスのマスク)	????	30

장갑계통

이름	특징	공격
암흑의장갑(あんこくのこて)	암흑기사 전용의 장갑	2
하데스의장갑(ハデスのこて)	암흑기사 전용의 장갑	3
악마의장갑(あくまのこて)	암흑기사 전용의 장갑	4
철의장갑(てつのこて)	별다른 특징은 없다	2
파워리스트(パワーリスト)	힘이 상승한다	2
건틀렛(ガントレット)	힘이 상승한다	5
미스릴의장갑(ミスリルのこて)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	6
다이아의장갑(ダイヤのこて)	별다른 특징은 없다	7
겐지의장갑(げんじのこて)	마법 공격에 강하다	8
드래곤의장갑(ドラゴンのこて)	별다른 특징은 없다	9
크리스탈의장갑(クリスタルのこて)	별다른 특징은 없다	10
거인의장갑(きょにんのこて)	물리 공격에 강하다	15
루비의반지(ルビーのゆびわ)	돼지의 상태이상을 방지	0
철팔지(てつのうでわ)	별다른 특징은 없다	2
은의반지(ぎんのゆびわ)	마법 방어력이 상승한다	4
룬의팔지(ルーンのうでわ)	침묵의 상태이상을 방지	5
다이아팔지(ダイヤのうでわ)	별다른 특징은 없다	6
수호의반지(まもりのゆびわ)	별다른 특징은 없다	18
크리스탈링(クリスタルリング)	별다른 특징은 없다	20
주문의반지(のろいのゆびわ)	주문의 상태이상을 방지	?

PLAY STATION

아이템일람

이름	효과	비고
포션(ポーション)	HP 100 정도 회복	필전
하이포션(ハイポーション)	HP 500 정도 회복	〃
엑스포션(エクスポーション)	HP 1500 정도	〃
에텔(エーテル)	MP 소량	〃
에텔드라이(エーテルドライ)	MP 전회복	〃
에릭사(エリクサー)	HP MP를 전부회복	〃
라스트에릿사(ラストエリクサー)	전원의 HP MP를 전부 회복	〃
피닉스의꼬리(フェニックスの尾)	전투불능을 회복	〃
해독제(どくけし)	독상태를 치료	〃
금침(きんのはり)	석화상태를 치료	〃
처녀의키스(おとめのキッス)	개구리 상태를 회복	〃
도깨비방망이(うちでのこづち)	미니멈 상태를 회복	〃
다이어트푸드(ダイエットフード)	포키 상태를 회복	〃
메아리연막(やまびこえんまく)	침묵상태를 회복	〃
안약(めぐすり)	암흑상태를 회복	〃
만능약(ばんのうやく)	모든 상태이상을 회복	〃
자명종시계(めざましどけい)	잠 상태를 회복	〃
십자가(じゅうじか)	저주의 상태이상을 회복	〃
산언초(やまびこそう)	침묵의 상태이상을 회복	〃
유니콘의뿔(ユニコーンのつの)	잠 마비 혼란 바사크의 회복	〃
흰이빨(しろいきば)	적전체에게 드래곤의 콜드브레스 효과	전투
붉은이빨(あかいきば)	적전체에게 드래곤의 화이어브레스 효과	〃
푸른이빨(あおいきば)	적전체에게 드래곤의 선더브레스 효과	〃
봄의조각(ボムのかけら)	파이어와 동일한 마법공격을 사용할 수 있다	〃
봄의오른팔(ボムのみぎうで)	파이라와 동일한 마법공격을 사용할 수 있다	〃
봄의혼(ボムのたましい)	사용자가 자폭하여 그만큼 적에게 피해를 준다	〃
남극의바람(なんきょくのかぜ)	브리자드와 동일한 마법공격을 사용할 수 있다	〃
북극의바람(ほっきょくのかぜ)	브리자라와 동일한 마법공격을 사용할 수 있다	〃
제우스의분노(ゼウスのいかり)	선더와 동일한 마법공격을 사용할 수 있다	〃
신들의분노(かみがみのいかり)	선더라와 동일한 마법공격을 사용할 수 있다	〃
대지의드럼(だいちのドラム)	퀘이크와 동일한 마법공격을 사용할 수 있다	〃
별의모래(ほしのすな)	메테오의 마법을 사용할 수 있다	〃
오의서(おうぎのしょ)	랜덤으로 소환수를 부른다	〃
쿠알의수염(クアールのひげ)	즉사마법 데스를 사용할 수 있다	〃
정적의종(せいじゃくのかね)	적에게 사이레스의 마법을 사용할 수 있다	〃
뱀파이어의이빨(バンパイアのきば)	적에게 드레인의 마법을 사용할 수 있다	〃
리리스의입맞춤(リリスのくちづけ)	적에게 아스필의 마법을 사용할 수 있다	〃
거미줄(クモのいと)	적에게 슬로우의 마법을 사용할 수 있다	〃
동의모래시계(どうのすなどけい)	잠시동안 적주위의 시간을 멈추게 한다	〃
은의모래시계(ぎんのすなどけい)	어느정도 적주위의 시간을 멈추게 한다	〃
금의모래시계(きんのすなどけい)	오랫동안 적주위의 시간을 멈추게 한다	〃
빛의커텐(ひかりのカーテン)	우리편 전원에게 리후렉의 마법을 사용할 수 있다	〃
달의커텐(つきのカーテン)	적의 마법공격과 특수공격을 반사할 수 있다	〃
괴수도감(かいじゅうずかん)	라이브라와 동일한 마법을 사용할 수 있다	〃
스케이프돌(スケープドール)	브링과 동일한 마법을 사용할 수 있다	〃
에르메스의구두(エルメスのくつ)	헤이스트와 동일한 마법을 사용할 수 있다	〃
박카스의술(バッカスのさけ)	바사크와 동일한 마법을 사용할 수 있다	〃

특수 아이템

이름	효과	비고
텐트(テント)	세이브가능 지역에서 전원의 HP MP 회복	필드
코테이지(コテージ)	세이브가능 지역에서 전원의 HP MP 전량 회복	〃
알람(アラーム)	적을 불러내서 전투할 수 있다	〃
기잘의피리(ギザールのふえ)	어디서나 뚱보초코보를 불러낼 수 있다	〃
기잘의피리(ギザールのやさい)	뚱보초코보를 불러낼 수 있다	〃
금사과(きんのリンゴ)	최대 HP를 100 올린다	〃
은사과(ぎんのリンゴ)	최대 HP를 50 올린다	〃
난장이의빵(こびとのパン)	사이트로의 효과를 낼 수 있다	〃
소마의물방울(ソマのしずく)	최대 MP를 10 올린다	〃
비상구(ひじょうぐち)	던전탈출 마법인 텔레포와 동일	던전

완벽 공략편

프롤로그

하늘위를 나는 5대의 비공정. 이것은 최강을 자랑하는 바론 왕국의 비공정대 '붉은 날개'이다. 그리고



바론을 떠나는 붉은 날개의 위용

그 안에는 생각에 잠긴 암흑기사 세실이 있다.

병사 : 세실대장! 곧 바론에 도착합니다.

세실 : 그래…

병사 : 역시 대장님도…

병사 : 아무리 명령이라고 해도…

병사 : 죄도없는 사람들로부터 크리스탈을…

그렇다. 세실은 국왕의 명령으로 미시디아란 곳에 가서 그들이 귀중히 여기고 있던 크리스탈을 빼앗가는 길이었다.

병사 : 우리들 붉은날개는 명예높은 비공정단! 약한자들로부터의 약탈이라니!

세실 : 그만해둬!

병사 : 하지만 대장!

병사 : 무저항의 마도사들로부터 약탈을 하다니!

세실 : 들어라 모두들! 크리스탈은 우리 바론국의 번영을 위해선 반드시 필요하다. 미시디아의 사람들은 크리스탈의 비밀을 너무 많이 알고 있다는 폐하의 판단이시다. 우리들은 바론국의 비공정단 바론의 붉은 날개다! 폐하의 명령은 절대적이란 말이다…

병사 : 대장…

병사 : 대장! 마물이!

세실 : 전원 전투준비!

세실은 몇가지 진귀한 아이템을 이용해 마물들을 물리쳤다.

세실 : 모두 무사한가?

병사 : 예!

병사 : 하지만 요즘 마물의 수가…

병사 : 확실히 너무나 많아.

세실 : 무언가가… 일어나려는 것인가?

병사 : 바론에 도착하였습니다!

세실: 좋아 착륙하라.



바론국의 붉은날개

이리하여 붉은 날개는 무사히 바론성에 착륙하였다. 임무를 수행하고 돌아온 세실을 기다리고 있던 것은 근위병대장 베이건이었다.

베이건 : 오오! 크리스탈을 손에 넣으셨군요.

세실 : …하지만 미시디아의 사람들은 거의 무저항이었다…

베이건 : 무슨 말씀을 하시는겁니까? 자 폐하가 기다리고 계십니다.

베이건 : 세실님 잠시 기다려 주십시오.

바론왕에게 혼자 나선 베이건은 말했다.

베이건 : 폐하… 송구스럽습니다만 세실녀석이 폐하에게 불신을 갖고있는 모양입니다.

바론왕 : 정말이냐? 역시 근위병장. 잘 조사해 주었다. 하지만 크리스탈만 손에 넣으면 되지. 세실을 불러들여라.

베이건 : 예.

베이건 : 세실님 폐하가 부르십니다. 어서.

바론왕 : 세실 수고했다. 그런데 크리스탈은?

세실 : 예. 여기에.

베이건 : 진짜인 모양입니다.

바론왕 : 그런가! 아아 이 영롱함! 가도 좋다 세실!

방을 나서려 하던 세실은 돌연 뒤를 돌아보며 왕을 불렀다.

세실 : 폐하!

바론왕 : 뭐 뭐냐!

베이건 : 뭐 뭡니까!

세실 : 폐하는 도대체 어쩌실 생각입니까? 모두들 폐하에게 불신을 키우고 있습니다!

바론왕 : 너를 선두로 해서 말이지?

세실 : ! 결코 그런일은…

바론왕 : 내가 아무것도 모를거라고 생각하고 있느냐! 너란 녀석이 나를 신뢰하지 않고 있을 줄은… 안됐지만 더 이상 너에게 붉은날개를 맡길수는 없다! 지금부터 비공정부대장의 지위를 박탈한다!

세실 : 폐하!

바론왕 : 또한 환수 토벌의 임무를 주겠다! 미스트계곡 부근에 환상의 마물인 환수가 출몰하는 것같다. 그 마물을 물리치고 미스트 마을에 이 봄의 반지를 전해라. 출발은 내일 아침이다!

카인 : 기다려주십시오! 세실은 그런…

바론왕 : 카인. 이녀석의 일이 걱정된다면 네 녀석도 세실과 함께 가라!

카인 : 폐하!

바론왕 : 더 이상 말할 요 없다! 그 반지를 가지고 사라져라!

세실 : 폐하!

결국 세실과 카인은 방에서 쫓겨나게 된다.

세실 : 미안해 카인 너까지…

카인 : 그 환수란 녀석을 해치우면 폐하도 용서해 주실 거야. 다시 붉은 날개로 돌아갈 거라고.

세실 : …

카인 : 걱정하지마 준비는 나에게 맡기고 오늘밤은 충분히 쉬라고.

방으로 향하던 세실은 계단에서



하지만 왕은…

로자를 만나게 된다.

로자 : 세실! 잘됐어. 무사했군요. 너무나 갑자기 생긴 임무라 걱정했었어요.

세실 : 괜찮아 우리들은… 무저항의 마도사들을 상대로 상처따윈 입을리 없다고…

로자 : 세실! 나중에 당신의 방으로 갈께요…

세실 : 아아…

다시 방으로 향하던 세실은 양부와 같은 시드를 만난다.

시드 : 돌아왔군~ 세실! 로자가 걱정하고 있었다고! 로자를 울리면 내가 용서하지 않을테니까 말야! 그런데 나의 귀여운 비공정은 무사해? 네녀석들의 부하는 난폭해서말야. 뭐야? 축 처진 얼굴하고.

세실 : 실은 시드…

시드 : 뭐라고? 환수의 토벌에? 너 이외에 붉은날개를 지휘할 녀석이 있냐고 말야! 정말로 폐하는 어떻게 된 거야? 신형 비공정을 만들라고 시키셨는데… 나는 비공정을 살인의 도구로 사용하고 싶지 않단 말이야! 마을사람들도 이상하게 생각하고 있다고… 어쨌든 조심해! 환수따윈 너의 암흑검으로 한방일거야! 난 집으로 돌아가지. 요새 집에 들어오지 않는다구 딸녀석이 시끄럽거든!

방에 도착한 세실은 침대위에서 여러 가지를 생각해 보았다.

세실 : 폐하는… 어떻게 된거지? 이전엔 나이트로써 명성을 떨친 상냥하고 강한 분이셨는데. 고아나 다름없는 나나 카인을 자신의 아이처럼 길러주셨다. 미시디아의 크리스탈… 무저항의 마을사람들로부터 빼앗아서라도 손에 넣지 않으면 안될정도의 것이란말인가… 명령이라곤 하지만 그런 일은!

로자 : 세실! 무슨 일이 있었죠? 갑자기 미시디아에 갔다고 생각했더니 이번엔 환수토벌에 간다니… 그것도 돌아오자마자라니 이상해요.

세실 : 아니 아무것도 아냐…

로자 : 그렇다면 이쪽을 봐요.

세실 : 나는 미시디아에서… 죄없는 사람들로부터 크리스탈을! 이 암흑기사의 모습과 같이 나의 마음도…!

로자 : …당신은 그런사람이 아녀요.

세실 : 나는 폐하의 명령을 거슬리지 못하는 겁장이 암흑기사야…

로자 : 붉은날개의 세실은 그런 약한 말은 하지않았어요! 내가 좋아하는 세실은…

로자 : 우선은 미스트에 가겠죠? 당신에게 만약 무슨일이 생긴다면 전…

세실 : 걱정할 필요없어. 카인도 함께라고… 너무 늦었어… 너도 자라고.

로자 : 조심해야 해요…!

세실 : 고마워 로자… 하지만 난 암흑기사. 너와는…

하루밤이 지나고 토벌의 날이 왔다.

카인 : 갈까? 세실!

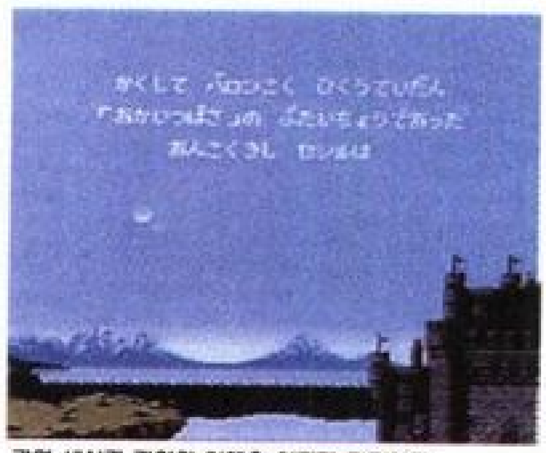
세실 : 기대하고 있다고 카인.

카인 : 훗 걱정말라고.

이리하여 바론국 비공정단 '붉은날개'의 대장이던 암흑기사 세실은 그 자리를 박탈당하고 용기사단 대장 카인과 함께 병경의 마을 미스트를 향해 안개 자욱히 서있는 계곡을 노리고 바론성을 뒤로 했다. 사람들의 꿈이었던 하늘을 나는 비공정… 하지만 그 비공정의 기동력은 꿈의 실현을 보임과 동시에 욕망을 비추는 수단이 되어버렸다.

비공정단 '붉은날개'로부터 최강의 군사국가가 된 바론왕국. 어째서 그 거대한 힘을 가진 바론이 크리스탈을 갖고 싶어하는지… 그리고 어째서 마물들이 점점 모습을 드러내고 있는지…

크리스탈은 단지 조용히 빛을 발하고 있을 뿐이었다…



과연 세실과 카인의 여행은 어떻게 될것인가

PLAY STATION

제 1 부 가면을 벗고

PHASE 1 미스트의 환수

Story Line

바론성을 떠난 세실과 카인은 북서쪽에 있는 미스트 계곡을 향해 걸어갔다. 미스트 계곡은 일년내내 두꺼운 안개가 끼어있는 곳으로 특히 미스트 마을로 가는 길목인 미스트동굴은 두꺼운 안개로 인하여 겨우 눈앞만 보일 정도였다. 카인과 세실이 동굴에 들어서자 안개속에서 한 여자의 목소리가 들려왔다.

????: 돌아가십시오

세실 : 누구냐!

????: 지금 바로 돌아가셔야 합니다…

카인 : 이 소리의 주인이 환수인가?

환수 : 바론의 사람들이군요…

카인 : 누구냐!

환수 : 이곳에서 돌아간다면 피해를 끼치지 않겠습니다. 빨리 돌아가십시오.

카인 : 모습을 보이거라!

환수 : 돌아갈 생각은 없는가 보군요…

세실 : 이 봄의 반지를 미스트 마을까지 전달하지 않으면 안된단 말이다!

환수 : 그렇다면 어쩔 수 없지요!

카인 : 안개가 모인다…!

결국 세실과 카인은 환수 미스트 드래곤을 물리치고 동굴을 빠져나와 미스트 마을에 도착했다.



봄의 반지에서 무수한 봄들이

미스트 마을에 도착하자 카인이 가지고 있던 반지가 빛나면서 무수한 봄들이 튀어나왔다.

세실 : 반지가 빛난다…!?

카인 : 이것은!

세실 : 이것때문에 우리들을 여기까지…

카인 : 이 마을을 불태우기 위해…

세실 : 무엇때문이냐! 바론왕!

????: 으앙 으앙…

세실 : 저것은?

여자아이 : 어머니의 드래곤이 죽었기 때문에… 엄마도… 흑흑…

세실 : !

카인 : 그러고보니 들은 적이 있어. 마물을 불러낼 수 있는 힘을 가진자… 분명히 소환사!

세실 : 설마 우리들이 그 드래곤을 죽였기 때문에 이 아이의 엄마도…

여자아이 : 그럼 오빠들이 엄마의 드래곤을!

세실 : 설마… 너의 엄마를 죽이게 될 거라고는…

카인 : 어쩐지 폐하는 이마을의 소환사를 전멸시키기 위해 우리들을 여기까지…

세실 : 어떻게 된거야…

카인 : …불쌍하지만 이 아이도 죽이지 않으면 안될 것 같은데.

세실 : 카인!

카인 : 하지 않으면 우리들이 당해!

세실 : 어린애라고!

카인 : 폐하를 거역하겠다는 거야?

세실 : 이런 살육을 되풀이 하면서까지 폐하를 따를 생각은 없어!

카인 : 훗 역시 그렇게 말할줄 알았어. 혼자서 바론을 빠져나가게 할 순 없지.

세실 : 카인!

카인 : 아무리 폐하에게 은혜가 있다곤 해도 용기사의 이름에 먹칠을 하는짓은 할 수 없지.

세실 : 그럼 카인 너도…

카인 : 하지만 바론은 세계제일의 군사국. 우리들 둘이서 대항한다해도 아무것도 되지 않아. 다른 나라에 이 사실을 알리고 원군을 불러와야지. 로자도 구해내야하고 말야!

세실 : 고마워 카인.

카인 : 별로 널 위해서 하는 건 아냐.

세실 : ?

카인 : 그것보다 이 곳은 위험해 어서 마을을 떠나지 않으면. 이 아이는 어떡하지?

세실 : 우리들이 데리고 갈 수밖에 없지! 자 여기를 떠나는 거야. 우리들과 같이…

여자아이 : 싫어!

카인 : 어쩔 수 없지 무리하게라도!



여자아이는 타이탄을 부르고

여자아이 : 가까이오지 말아요!

세실 : 기다려줘!

여자아이 : 모두 싫어! 모두! 모두 정말 싫어!

세실과 카인이 무리하게 아이를 데려가려 하자, 여자아이는 거인을 불러내 지진을 일으켰다. 세실과 카인은 갑자기 일어난 일에 정신을 잃고 말았다. 그리고 얼마간의 시간이 흐른 후 세실은 정신을 차렸다.

세실 : 다행이야 이아이는 무사한 것 같군…

세실 : !! 카인? 카이인!

…언제까지나 이곳에 있을수는 없어… 이아이를 데리고 도망쳐야지… 카인… 꼭 살아 있어야 해!

하는 수 없이 세실은 카인과 떨어진 채 여자아이를 데리고 떠났다.

ATTACK

바론성(バロン城)

처음에는 소수의 아이템밖에 획득할 수 없지만 이야기가 진행된 후 모두 얻을 수 있다. 왕의 방에서 나온후 성의 북서쪽에 있는 세실의 방에 가서 잠을 자면 오프닝이 끝난다.

입수가능 아이템

처녀의 키스 에텔×5 엘릭서 에르메스의구두×2 금침×2 소인의 빵 텐트×3 동의모래시계 하이퍼 포션×2 박카스의 술×2 피닉스의 꼬리×3 포션×3 유니콘의뿔×2

구입가능 무기

이름	가격
선더로드	700
회복의 지팡이	480
화염의 손톱	350
얼음의 손톱	450
번개의 손톱	550

구입가능 방어구

이름	가격
파베기머리띠	450
권법복	4000
은의팔지	650

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의 아체	50

미스트드래곤
(ミストドラゴン)

Boss



첫 번째 보스로 카인의 점프와 세실의 암흑공격을 사용하면 쉽게 물리칠 수 있다. 공격을 하다보면 보습을 안개로 바꿀 때가 있는데 이때 공격하면 반격을 받게 되므로 방어하며 모습을 용으로 바꿀 때까지 기다리도록 하자.

미스트 동굴(ミストの洞窟)

바론 마을 북서쪽에 있는 동굴 미스트마을로 가기위해 통과해야 하는 곳으로 첫 번째 던전이다. 이곳에 올 때는 걸어와도 되지만 마을 남서쪽의 숲에서 초코보를 잡아 타고와도 된다. 동굴은 아주 간단하게 구성되어 있으며 적들도 매우 쉽다. 출구에서는 미스트 드래곤과 싸울 수 있다.

입수가능 아이템

텐트 포션×2 안약

미스트 마을(ミストの村)

계곡을 빠져나와 마을에 도착하면 자동으로 이벤트가 진행된다

PHASE 2 사막의 빛

Story Line

홀로 떨어진 세실은 아이를 업고 걷기 시작하였다. 그후 세실은 오아시스마을인 카이포에 도착하게 되었다.

세실 : 이 아이를 쉬게 하지 않으면…

세실은 중얼거리면서 여관을 찾았다. 여관을 찾은 세실은 안으로 들어갔다.

여관주인 : 어서오십시요 손님. 아니! 아가씨의 안색이 매우 안좋군요. 어서 방으로 가십시오. 돈은 괜찮으니 어서요.

세실 : 미안하오 주인.

세실은 주인에게 감사하며 아이를 데리고 방으로 가서 아이를 눕혔다. 아이는 얼마후에 눈을 떴다.

세실 : 정신을 차렸구나.

여자아이 : ……

세실 : …너의 어머니는 내가 죽인거나 마찬가지야… 용서해 달라고 하는건 아냐… 그냥 널 보호해 주고싶을 뿐이야…

여자아이 : ……

그리고 시간이 흘러 밤이 되었다. 하지만 갑자기 문을 열고 바론의 병사들이 들어닥쳤다.

제네랄 : 찾아냈다! 세실!

여자아이 : !

세실 : 기다려줘! 바론왕은…

제네랄 : 그 왕의 명령이야. 미스트에서 살아남은 그아이를 넘겨준다면 용서해 주실 것 같다. 미스트의 사람들은 위험한 존재인 것 같아서 말야.

세실 : 뭐라고!?

여자아이 : !

제네랄 : 자 그아이를 넘겨라!

세실 : 거절하겠어!

제네랄의 제안을 거절한 세실은 병사들을 단칼에 쓰러뜨렸다. 놀란 제네랄은 도망가 버렸다.

여자아이 : 미안해요 저 때문에…

세실 : 사과해야 하는쪽은 나야. 그리고 사과한다고 넘어갈 일도 아니고…



마음을 연 리디아

여자아이 : 하지만 보호해 주었어요…

세실 : ……

여자아이 : 전… 리디아…

세실 : 고마워… 리디아.

마침내 마음을 열은 리디아는 세실과 함께 행동하게 되었다. 날이 밝고 세실은 마을을 둘러보았다. 그러던중 마을 사람들에게서 바론에서 온 한 처녀가 열병으로 쓰러졌다는 소식을 듣게 되었다. 무언가 안좋은 느낌을 받은 세실은 그 처녀가 있다는 집으로 향했다.

세실 : 로자! 로자…

로자 : … 으응… 세실… 죽으면 안돼요 세실!

노인 : 열병을 고치기 위해서는 환상의 보석인 '사막의 빛(さばくのひかり)'가 있어야 하지만 안트리온이라는 마물이 사는 동굴에 있어서…

세실은 로자를 구할 수 있는 정보를 모으기 위해 마을을 돌아다녔다. 마을사람들의 말에 따르면 사막의 빛은 북서쪽에 있는 동굴에 있는데 그 동굴에는 왕족들만이 들어갈 수 있으므로 담시안성에 가서 부탁하면 들어갈 수 있을지도 모른다는 말을 듣게 되었다. 결국 세실과 리디아는 로자를 구하기 위해 담시안으로 떠나게 되었다. 담시안으로 가기 위해서는 마을 북쪽에 있는 지하수맥을 지나야 한다고 한다. 지하수맥에을 탐험하던 세실과 리디아는 그 속에서 한 노인을 만나게 된다.

노인 : 오 자네 잘보니까 암흑검을 쓰는 것 같은데 부탁해 좀 도와주게!

세실 : 어떻게 되신거죠?

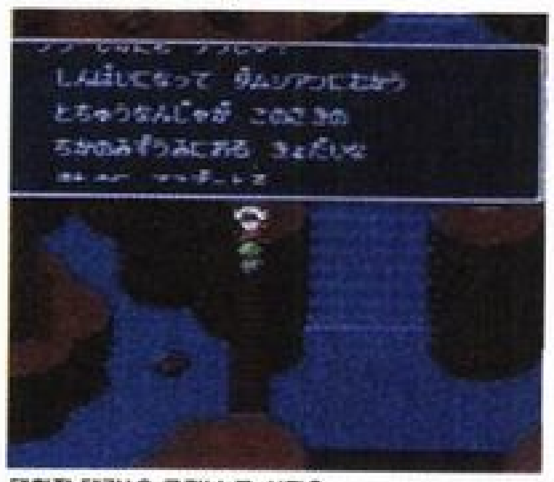
노인 : 딸인 안나가 음유시인에게 속아서 담시안으로 가버리고 만거야! 담시안에는 불길한 기운으로 뒤덮여 있지!

세실 : 그렇다면 당신이 현자인 테라?

테라 : 어쨌든 테라는 테라지! 걱정이되서 담시안으로 향하는 도중인데 이 앞의 지하수에 있는 거대한 마물 때문에 시간을 허비하고 있어. 엄청난 힘을 가지고 있는 녀석이라고! 나의 마법만으로는 쓰러트릴 수 없오! 자네의 암흑검이라면! 응? 이 아이는 소환사인가. 꽤 괜찮은 소질을 가지고 있는데?

세실 : 담시안에는 저희들도 가지 않으면 안됩니다!

테라 : 그럼 결정이야! 한시라도 빨리 담시안에!



대현자 테라!? 그러나 그 실력은…

이리하여 세실과 리디아는 현자 테라와 행동을 같이하게 되었다. 테라와 합류한 일행은 수로내를 진행하다 쉴만한 곳을 찾게되고 하루를 묵고 가게 된다.

테라 : 좋아 이곳에서 쉬고 가지. 이 마법진의 위라면 결계가 쳐져있어서 마물들이 들어오지 못하는거야. 텐트나 코테이지로 쉬거나 세이브같은 것도 할 수 있지. 녀석과의 싸움에 대비해텐트안에서 태세를 갖추고 가자고!

동굴에서의 밤

테라 : 이제 잠이 들었군. 얼마나 지쳐있었을까. 이 아이는 분명…

세실 : 미스트의… 소환사입니다.

테라 : 좋은 자질을 간직하고 있어. 아마도 수업을 쌓으면 다른 마법도 사용할꺼야. 정말 귀여운 자는모습이군… 어릴적의 안나같아.

세실 : 그 사람이 당신의…

테라 : 단 한명의 딸이야. 음유시인과 담시안으로 가버렸지만 말야… 내가 용서하지 못한다고 하자마자… 자네들은 어째서 담시안에?

세실 : 제 동료가 카이포에서 열병으로 쓰러져 있습니다.

테라 : 사막의 빛인가… 그것이 없으면 나라도 어쩔 수 없지. 너희들도 바쁘겠군…

세실 : 동굴의 마물은 도대체?

테라 : 거대한 8개의 다리를 가진 무서운 녀석이야. 안나와 자네의 동료를 위해서도 우선 녀석을 쓰러트려야 하지! 담시안쪽에서 느껴지는 불길한 기운이 내 기분탓이였으면 좋겠는데…

결국 3인은 동굴의 속에서 옥토맘모스를 물리치고 담시안의 바로 앞까지 도착하였다. 하지만 그때 바론의 붉은 날개가 나타나 담시안에 무차별 폭격을 가하고 말고 놀란 일행은 급히 성안으로 들어가게 된다.



붉은 날개는 담시안을 폭격하고

테라 : 저것은… 아앗! 안나! 네놈은 그때의 음유시인! 네놈 때문에 안나는!

음유시인 : !?

테라: 네녀석 잘도 안나를?

음유시인 : 틀려요!

테라 : 뭐가 틀리다는 거지?

음유시인 : 이야기를 들어 주세요.

테라 : 에잇 닥쳐라!

음유시인 : 부탁해요.

테라 : 네녀석 전에도 안나를…

음유시인 : 안나의?

안나 : 모두들 그만둬요.

테라 : 안나 살아 있었구나…

안나 : 아버지… 그이… 길버트는 이 담시안의 왕자… 신분을 숨기기 위해… 음유시인으로써 카이포에 온것이에요… 죄송해요 아버지… 멋대로 가출해버려서… 전 길버트를 사랑하고 있어요… 하지만 사랑하는 아버지에게… 용서받지 못하게되서… 카이포에 돌아가려고 할 때…

길버트 : 고르베자라고 하는 자가 이끄는 바론의 붉은날개가…

세실 : 고르베자라니 도대체 어떤 녀석이지?

길버트 : 모르겠어요… 검은 장갑을 몸에 걸치고… 사람이라고는 생각하지 못할 강함으로…

세실 : 어째서 붉은날개가!?

길버트 : 녀석들은 크리스탈을 빼앗으려고 불을 지르고… 아버지도 어머니도 당하고 말게되었죠… 안나도 저를 막기위해 활에…

테라 : 그렇게까지 해서 이녀석을…

안나 : 아버지… 저를 용서해 주세요… 길버트… 사랑…해요!

길버트 : 안나!

테라 : 안나! 안나아! …그 고르베자란 놈은 도대체 어떤놈이지!

길버트 : 최근 바론에 와서 붉은날개를 이끌고 크리스탈을 모으고 있다던가…

테라 : 바보같이 굴지마! 울고있어도 안나는 살아 돌아오지 않아! 바론의 고르베자…! 내가 안나의 원수를 갚아주겠어!

세실 : 테라 혼자서는…!

테라 : 도움따윈 필요 없어! 고르베자는 나혼자서 해치우겠어!

길버트 : 아 안나아… 흑흑…

리디아 : 겁쟁이! 오빠는 남자잖아요! 남자잖아요! 그런데…! 나도…

세실 : 리디아…

길버트 : 그래… 네가 말한 것처럼 난 겁쟁이야! 그래서 계속 이렇게 안나의 곁에 있는거야! 더 이상 뭐가 어떻게 되든 상관없단 말야!

'퍽!' 세실은 길버트를 향해 주먹을 날렸다.

세실 : 슬픈 것은 너뿐만이 아니야! 그런 짓을 한다고 해도 안나역시 기뻐하지 않아! 그리고 지금의 우리에겐 너의 도움이 필요해!

길버트 : 내가 너희들을 도와줘?

세실 : 나는 세실. 카이포에서 열병으로 쓰러져 있는 동료를 구하기 위해 사막의 빛이 필요하다고 그러기 위해선… 너의 도움이 필요해!

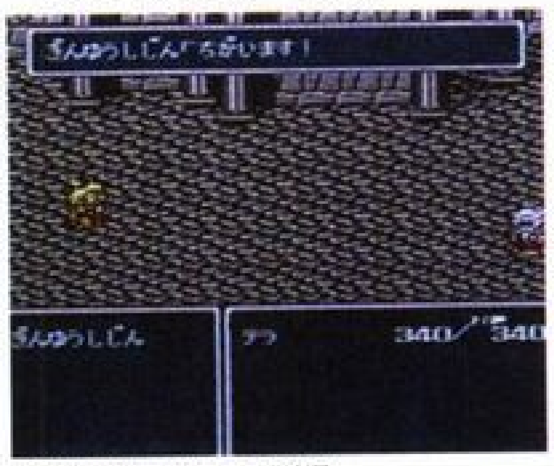
길버트 : 내가 돕는다고…?

세실 : 그래. 로자를 위해… 부탁해!

길버트 : 로자라고 하는 사람은 너의 중요한 사람인 것 같군… 사랑하는 사람을… 잃어서는 안돼.

길버트 : 사막의 빛은 동쪽의 동굴에 있는 안트리온이 산란때 내놓는 분비물에서 만들 수 있어. 동굴에 가기 위해서는 얕은 물을 건너지 않으면 안돼. 담시안에 있는 호버선이라면 얕은물도 건널 수 있지. 카이포에도 얕은 물을 건너 갈 수 있을꺼야. 자 서두르자고!

길버트 : 안녕… 안나!



흥분한 테라는 길버트를 공격하고…

이렇게 해서 세실은 담시안 왕자 길버트와 함께 안트리온이 살고 있는 동굴로 향하게 되었다. 안트리온 동굴은 별로 넓지 않은 곳이었다. 지하 3층까지 내려간 세실은 원형 경기장같은 곳으로 들어가게 되었는데 이곳이 바로 안트리온이 살고 있는 곳이었다.

길버트 : 이곳이 안트리온의 산란지야.

리디아 : 꺄!

길버트 : 괜찮아. 안트리온은 순하거든. 인간에겐 피해를 끼치지 않지. 내가 가지고 올게. 우왓!

세실 : 가자 리디아!

결국 3인은 난폭한 안트리온과 싸우게 되었다. 힘겹게 안트리온을 물리친 세실은 드디어 사막의 빛을 얻게 되었다.

길버트 : 이런 바보같은! 어째서 안트리온이…

세실 : 최근 마물의 수가 늘었어. 여태까지 순하던 야수들도 습격해 오지. 역시 무언가의 조짐…

리디아 : 빨리 로자에게!

세실 : 그래 가자!

사막의 빛을 구한 세실은 급히 카이포 마을로 돌아가 로자를 찾았다. 그리고 사막의 빛(さばくのひかり)를 비추었다.

로자 : 으응… 세실! 살아 있었군요! 다행이야…

세실 : 바보같군 넌…

로자 : 미스트의 지진으로 당신이 죽었다고 들었어요… 하지만 믿어지지 않아서…

세실 : 미안해… 그것보다 고르베자란 도대체?

로자 : 당신 대신에 붉은날개를 움직이기 위해 바론왕이 불렀어요. 그가 온 후부터 왕은 더욱더 이상하게 되어… 분명 고르베자가 왕을 조정하여 크리스탈을 모으고 있어요. 당신이 가지고 온 미시디아의 물의 크리스탈. 담시안의 불의 크리스탈. 파블의 바람의 크리스탈. 그리고 트로이아의 땅의 크리스탈…

길버트 : 불의 크리스탈은 이미 그의 손에 있습니다…

세실 : 이 친구는 길버트. 담시안의 왕자야. 이 친구 덕분에 너를 고칠 수 있었어. 이 아이는 미스트의… 리디아야.

리디아 : 괜찮아요?

로자 : 고마워 리디아 길버트. 담시안이 이미 습격당했다면 다음은 파블! 이렇게되면! 콜록 콜록!

세실 : 로자 무리하지마. 파블에는 우리들이 가겠어!

길버트 : 하지만 파블로 가는 호브스산은 뜨거운 얼음으로…

로자 : …리디아 너 파이어를 쓸 수 있어?

리디아 : ! …아뇨 쓰지 못해요…

로자 : 소환사인 네가 흑마법의 기초라고 할만한 파이어를 사용하지 못할 리가… 콜록!

세실 : 로자! 역시 넌 기다리고 있지 않으면 안돼!

로자 : 저라면 괜찮아요. 그리고 저도 백마도사. 짐이 되진 않을 거에요…!

세실 : …

길버트 : 세실… 로자는 너와 함께 가고 싶은거야.

세실 : …알았어 로자… 함께 가자. 벌써 밤이야… 내일아침 떠나

도록 하지. 어쨌든 오늘은 편안히 쉬자고.

로자 : 세실… 알았어요.



로자와의 재회

일행은 모두 잠을 자게되고 밤이 되었다. 길버트는 홀로 밖으로 나와 호수가에 가서 노래를 부르기 시작했다.

길버트 : …. 역시 쓸쓸해 안나… 우왓!

이때 갑자기 호수에서 마물이 나타나 길버트를 습격하였다. 마물과의 전투에서 고전하고 있는 길버트 앞에 갑자기 안나의 영혼이 나타났다.

안나: 용기를 내요

길버트 : 안 안나!

안나 : 당신은 할 수 있어요. 자신을 믿어요.

길버트 : 알았어 한번 해볼께.

결국 길버트는 마물을 해치웠다.

길버트 : 안나!

안나 : 길버트 전 이제 가지 않으면 안돼요… 큰 영혼과 하나가 되기 위해…

길버트 : 안나! 가면 안돼!

안나 : 길버트 용기를 내요! 고르베자에게 크리스탈을 넘겨주면 안돼요… 당신은 저를 사랑해 주었어요. 이번에는 그 사랑은 모든 사람에게…

길버트 : 안나 싸울게! 하지만 용기라고 해도… 안나 나는 어떻게 해야 좋을지…



용기란 과연…

날이 밝고 일행은 파블국으로 가기 위해 호브스 산을 향해 떠났다.

ATTACK

카이포마을(カイポの村)

미스트 마을의 폐허에서 북쪽으로 걸어오면 찾을 수 있는 마을. 마을에 도착하면 하루밤을 자동으로 묵게 되는데 밤에 바론병사들과 싸우게 된다. 마을의 다른 집에는 세실을 쫓아오다 열병에 걸려버린 로자가 있다.

입수가능 아이템

에텔

구입가능 무기

이름	가격
롯드	100
지팡이	160
활	220
철의 화살	10

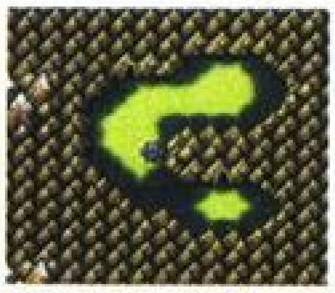
구입가능 방어구

이름	가격
가죽모자	100
옷	50
가죽옷	200
철의 팔지	100

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의 이채	50

지하수맥(地下水脈)



이곳에서 텐트를 사용하자

카이포 마을에 있는 로자를 구하기 위해 사막의 빛을 찾아 여행하게 되는 세실. 하지만 사막의 빛이 있는 안트리온의 동굴에 가기 위해서는 얕은 바다를 건너야 하기때문에 우선은 북쪽의 지하수맥을 향하게 된다.

모두 지하3층으로 구성되어 있는 던전으로 그리 복잡하지는 않다. 1층에서 테라라는 현자를 만나게 되어 그가 동료가 된다. 지하3층까지 내려간 후 계곡을 지나 2층까지 올라오면 보스인 옥토맘모스와 싸우게 되며 그를 이기고 1층을 통해 밖으로 나가면 담시안성으로 도착하게 된다.

입수가능 아이템

아이스롯드 에텔×2 에텔드라이 엑스포션 에르메스의 구두 처녀의 키스 섀도우블레이드 철의 팔지 텐트 동의 모래시계 남극의 바람 깃털모자 하데스의 투구 하데스의 장갑 하데스의 갑옷 피닉스의 꼬리 포션×3 뿔의조각×2 580길

Boss 옥토맘모스(オクトマンモス)



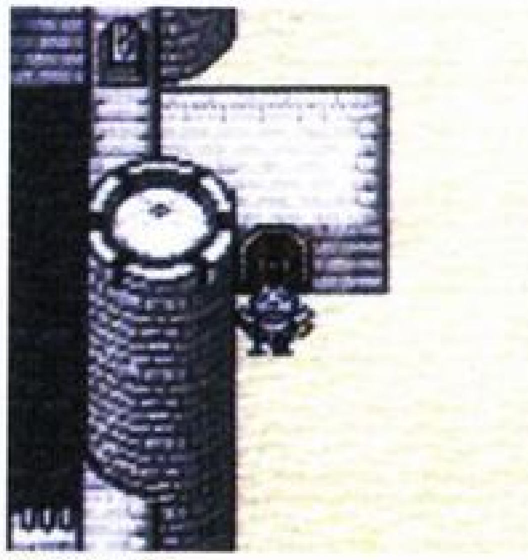
두번째 보스인 옥토 맘모스. 물리 공격보단 마법공격에 약하므로 리디아의 소환마법 초코보나 테라의 공격마법을 효과적으로 사용하자 에르메스의 구두를 사용하면 더욱더 쉽게 이길 수 있을 것이다. 데미지를 받게되면 점점 다리가 잘려나가서 죽게된다.

담시안성(ダムシアン城)

도착하자마자 붉은날개의 폭격으로 폐허가 되어 버리는 성. 안에 들어가면 이벤트가 일어나 테라가 파티를 떠나고 대신 길버트가 동료가 된다. 성안에는 회복항아리가 존재하며 많은 아이템을 구할 수 있다. 성을 오른쪽으로 돌아가면 숨겨진 방이 있다.

입수가능 아이템

에텔 금침 크로스보우 성스러운 화살 철화살 텐트 해독제 깃털모자 피닉스의 꼬리 포션 안약 루비반지



이곳이 숨겨진 방

안트리온동굴(アントリオンの洞窟)

길버트를 모은 후에는 호버선을 사용할 수 있게 된다. 호버선은 얕은 물이나 암초 위를 건널 수 있다. 카이포 마을 동쪽에 있는 안트리온의 동굴로 향하자.

동굴 내부는 지하3층로 구성되어 있으며 3층에 보스가 기다리고 있다. 동굴은 별로 복잡하지 않으므로 쉽게 진행할 수있을 것이다. 사막의 빛을 얻었다면 카이포 마을로 돌아가 로자에게 사용해 병을 고쳐주자.

입수가능 아이템

에텔 금침 거미줄 사막의 빛 텐트 동의 모래시계 남극의 바람 비상구 피닉스의 꼬리 포션×3 라미아의 하프

Boss 안토리온(アントリオン)



물리공격에 강한 적으로 직접공격은 반격당하므로 되도록 사용하지 말자. 리디아의 마법이나 세실의 암흑을 이용해 전투하자.

PLAY STATION

PHASE 2 수도승들의 나라

Story Line

호브스산에 도착한 일행앞에는 거대한 얼음이 기다리고 있었다.

로자 : 리디아. 파이어를 외워봐.

리디아 : …

길버트 : 리디아?

로자 : 너라면 반드시 가능할 거야!

리디아 :…싫어!

로자 : ?

리디아 : 불은 싫어!

세실 : 그래… 그 봄의 반지의 불때문에 미스트는…

로자 : 들어볼래? 리디아. 이 얼음을 녹일 수 있는 것은 지금 너밖에 없어.

리디아 : …

로자 : 우리들이 여기서 얼음을 녹이고 파블에 가지 않으면 훨씬 많은 사람들이 무서운 일을 당하게 되는거야… 부탁해… 용기를 내봐!

길버트 : 용기…

로자 : 리디아 부탁해!

길버트 : 부탁할께 리디아!

세실 : …

리디아 : …… 파이어!

불길에 의해 얼음이 모두 녹았다.

길버트 : 대단해 리디아!

리디아 : 에헷…

로자 : 고마워 리디아.

세실 : 리디아…



힘내 리디아

산 입구의 얼음을 없앤 세실 일행은 정상을 향해 산을 오른다. 산 중턱에서 아이템들을 얻은 후 정상 부근에 도착하자. 세실은 한명의 수도승이 몬스터들과 싸우고 있는 것을 보게된다.

세실 : 저것은?

길버트 : 저 모습은 파블의 몽크승!

몽크승 : 핫! 이압!

길버트 : 저녀석은 꽤 강한데?

리디아 : 도와주죠!

결국 세실일행과 알 수 없는 몽크승은 마더봄이라는 적과 싸우게 되었다. 마더봄은 변신후 폭발하여 작은 봄들로 분열되어 공격하는 끈질김을 보였지만 5명의 힘 앞에는 어쩔 수 없이 무릎을 꿇고 말았다.

몽크승 : 위험한 때에 정말 고맙다. 나는 파블 몽크승장 양. 이 호브스의 산에서 수업중에 마물들에게 습격당해 나의 부하들을 모두 잃고 말았다. 그정도의 실력을 가진 녀석들이…

세실 : 저희들도 파블로 향하고 있는 중입니다.

로자 : 고르베자라고 하는 남자가 바론을 이용해 크리스탈을…

양 : 그렇다면 파블의 바람의 크리스탈!

길버트 : 예… 담시안의 크리스탈은 이미 빼앗겨 버리고 말았습니다.

세실 : 다음은 파블이 노려지고 있는 것 같습니다.

양 : ! 어떻게 된거지. 실력있는 몽트부대는 전멸. 성에 남아있는 것은 아직 수업도 끝내지 못한 조무라기들뿐. 지금 공격당한다면 한명도…

로자 : 아마 금방의 마물들도 고르베자에게 이용당했을 듯.

양 : 우리를 없애고 파블을 무방비로 만들기 위해?

세실 : 그렇다면 빈약해진 파블에 이미 향하고 있을 것! 우리도 도와드리지요! 빨리 파블로!

양 : 하지만 그쪽까지 끌어들이다니…

세실 : 이건 우리들의 싸움이기도 합니다!

길버드 : 전 담시안의 왕자입니다.

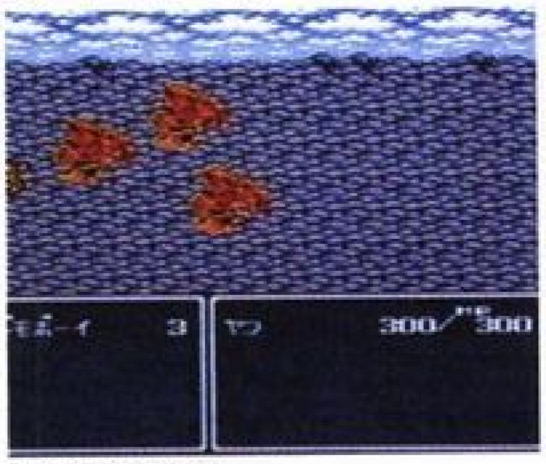
세실 : 저와 로자는 바론에 있었습니다. 이 아이도… 바론왕에게 속아서 제가…

리디아 : …

양 : 모두들 사정이 있군… 어쩔 수 없지! 부탁해도 되겠지?

세실 : 물론! 자 파블로!

양 : 파블은 동쪽의 산을 넘은 곳. 자 서두르자!



양의 실력은 대단하다

이리하여 양을 합세한 5인은 산을 내려와 파블 성으로 향했다. 동쪽의 산을 넘어 바닷가에 거의 닿을 무렵 파블성이 나타났다. 성에 들어간 5인은 파블왕에게 보고하기 위해 왕의 방으로 갔다.

파블왕 : 양이여 돌아왔는가.

양 : 예. 그것보다도 파블왕. 고르베자라는 자가 바론을 움직여 크리스탈을 빼앗으러 옵니다!

파블왕 : 정말이냐!

양 : 이분은 그것을 알리러 와주신 것 입니다.

파블왕 : 그외의 자들은 누구냐?

세실 : 시간이 없습니다. 빨리 방어를 굳게하지 않으면!

파블왕 : 하지만 그모습은 바론의 암흑기사. 믿어도 될지…

양 : 왕이여! 신뢰해도 될 분들입니다! 제가 습격당할 때 나타나 도와주었…

세실 : 한시가 급합니다.

로자 : 서둘러 주십시오!

길버트 : 오래간만입니다. 파블왕.

파블왕 : 아 자넨 길버트 왕자!

길버트 : 담시안도 습격당해 크리스탈을 빼앗겼습니다! 아버지도 어머니도… 연인도 잃었습니다…! 이 파블을 담시안처럼 되도록 놔두실 작정입니까!

파블왕 : 미안! 정말이었군. 하지만 주력 몽크부대도 없이… 그대들도 힘을 빌려주지 않으련가?

양 : 이분들은 엄청난 실력을 가지고 있습니다! 저와 함께 최전선으로 가겠습니다!

파블왕 : 자네가 그렇게 말한다면 그대들에게 걸어보지! 낭자들은 안쪽으로 피해있게나.

로자 : 알겠습니다.

파블왕 : 부탁하네!

양 : 옛! 그럼 세실님!

로자 : 세실! 조심해요…

세실 : 너도… 리디아! 로자를 부탁해!

이리하여 세실 길버트 양은 성문 앞으로 나가 적의 공격을 방어하게 되었다. 하지만 적의 수는 너무나 많았고 전투경험이 없는 승려들은 하나둘씩 쓰러지고 말았다. 결국 3인은 크리스탈이 있는 방까지 후퇴하게 되었다. 이때 어디선가 낮익은 목소리가 들려왔다.

카인 : 오래간만이군.

세실 : 카인! 무사했구나!

카인 : 아 그래.

세실 : 함께 싸워줘!

카인 : 물론 그럴 생각이야. 하지만 세실 싸우는 것은 너와야!

세실 : 카인!?

카인 : 일대일 승부다! 세실!

세실 : 그만해!

카인 : 간다!

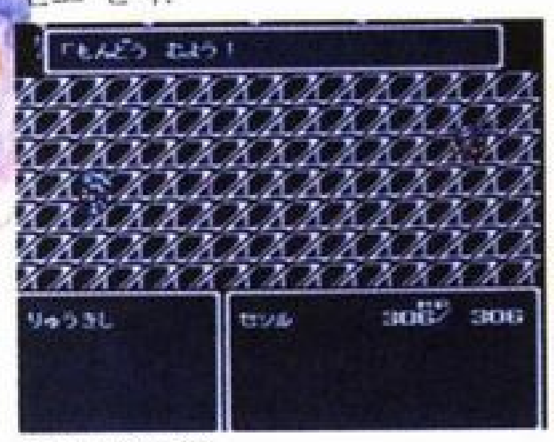
세실 : 어째서야? 카인?

카인 : 문답무용!

세실 : 도대체 무슨일이 있던거지?

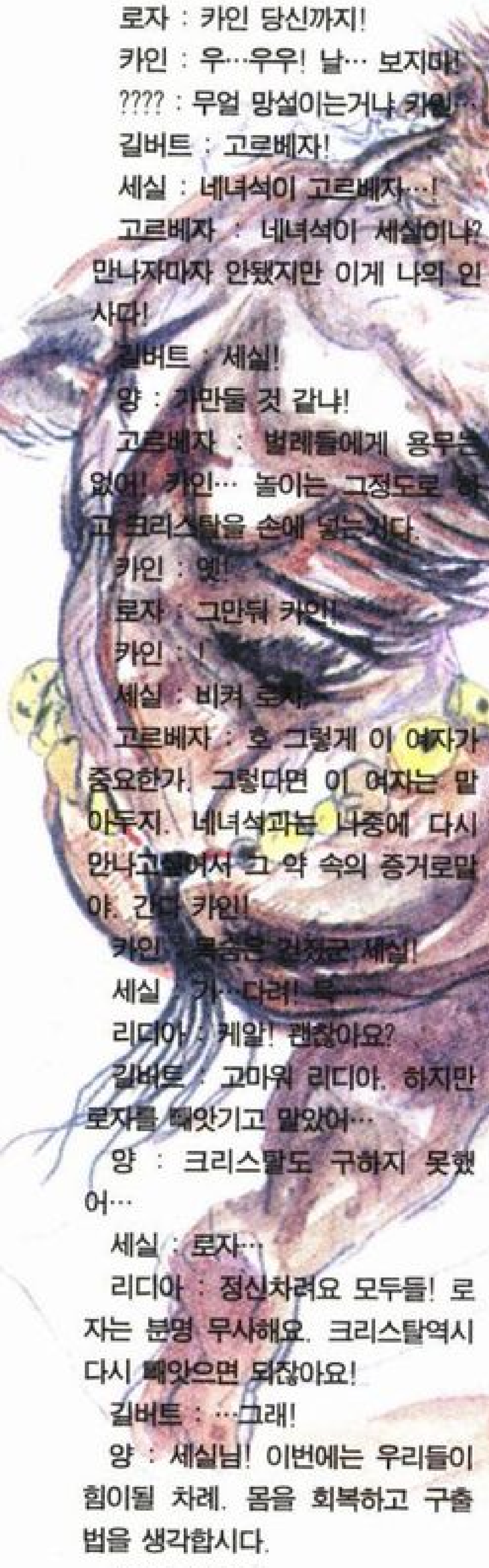
카인 : 닥쳐! 간다!

결국 카인은 세실을 공격하고 세실을 계속해서 공격을 피하려 하지만 소용없었다. 마침내 카인에 공격을 당한 세실은 그 자리에 주저앉고 만다.



카인과 세실의 결전

세실 : 설마 네녀석도 고르베자에게!



카인 : 곧 저세상으로 보내주지!
양 : 그렇게는 안돼!
로자 : 그만해요!
카인 : 로자!
로자 : 카인 당신까지!
카인 : 우…우우! 날… 보지마!
???? : 무얼 망설이는거냐 카인!
길버트 : 고르베자!
세실 : 네녀석이 고르베자…!
고르베자 : 네녀석이 세실이냐? 만나자마자 안됐지만 이게 나의 인사다!
길버트 : 세실!
양 : 가만둘 것 같냐!
고르베자 : 벌레들에게 용무는 없어! 카인… 놀이는 그정도로 하고 크리스탈을 손에 넣는거다.
카인 : 옛!
로자 : 그만둬 카인!
카인 : !
세실 : 비켜 로자!
고르베자 : 호 그렇게 이 여자가 중요한가. 그렇다면 이 여자는 맡아두지. 네녀석과는 나중에 다시 만나고 싶어서 그 약 속의 증거로말야. 간다 카인!
카인 : 목숨은 건졌군 세실!
세실 : 기…다려! 윽
리디아 : 케알! 괜찮아요?
길버트 : 고마워 리디아. 하지만 로자를 빼앗기고 말았어…
양 : 크리스탈도 구하지 못했어…
세실 : 로자…
리디아 : 정신차려요 모두들! 로자는 분명 무사해요. 크리스탈역시 다시 빼앗으면 되잖아요!
길버트 : …그래!
양 : 세실님! 이번에는 우리들이 힘이될 차례. 몸을 회복하고 구출법을 생각합시다.
세실 : 고마워…

결국 세실은 크리스탈도 로자도 지켜내지 못했다. 하지만 모두의 도움으로 다시 시작할 마음을 되찾게 되었다. 그후 일행은 로자를 구할 방법을 생각하기 위해 숙소로 돌아갔다.

길버트 : 로자를 구해내야 해!
세실 : 고르베자에게 대항하려면 비공정이 필요해… 하지만 비공정은 바론에서밖에 만들 수 없어…
양 : 바론에 침입할 수 있는 방법은 없을까요.
세실 : 바론은 붉은날개가 주력이기 때문에 비교적으로 해병부대가 약하다. 침입하려면 바다로부터…!
리디아 : 그렇다면 배를 타야죠.
양 : 그렇다면 빨리 왕에게 부탁하여 배를 사용하죠. 그대들에게는 은혜가 있으니 왕도 협력해 줄것이 분명합니다.
세실 : 부탁해…
양 : …그런데 그 용기사는 도대체?
세실 : 카인이라고 하는 나의… 친구였다… 함께 바론을 빠져나오려고 했었는데…
양 : 그런일이 있었군…
길버트 : …어쨌든 오늘은 편안히 쉬죠…

다음날 일행은 왕에게 가서 전날 상의한 것을 말했다.

파블왕 : …그런가 알겠다. 양이여. 자네도 동행하여 힘이 돼주는게 좋겠어. 로자님까지 빼앗겨 버리다니… 세실님에게 면목이 없군. 바로 배를 준비해 두지. 세실님 이 검을 가지고 가게나. 이것은 오래전 파블에온 암흑기사가 가지고 있던 것이야. 뭐 파블을 위해 싸워준 것에 대한 작은 예의지. 하지만 암흑검은 어차피 어둠의 검… 진정한 악에게는 통하지 않을꺼야. 반드시 고르베자를 물리쳐 주게. 준비가 끝나면 동쪽의 부두에 가도록 하게. 배가 준비되어있을 거야. 모든 크리스탈이 녀석의 손에 들어간다면 세계는 전례없는 위기에 빠지게 될꺼야. 부탁하네!

이리하여 세실을 비롯한 3인은 배를 타고 바론을 향해 떠나게 되었다. 하지만 바론 근처에 도착했을 때 갑자기 예상치 못한 문제가 발생하고 말았다.

양 : 그럼 바론에 도착하면 어떻게 할 생각으로?
세실 : 우선 비공정기사인 시드와 만나야지. 그러면 비공정에 정통하고 있으니까 힘이 되어줄거야.
양 : 그 사람이 무사하다면 좋을 텐데…
길버트 : …
리디아 : 추워요? 떨고있어요.
길버트 : 아니 아무것도 아냐…
세실 : 뭐지?
선원 : 설마!
선원 : 정말로 있었다니!
선원 : 드넓은 바다의 주인!
선원 : 녀석이!
선장 : 리바이아산이야! 얘들아 흥분하지 마! 어떻게든 해봐야 한다!
리디아 : 꺄악!
양 : 리디아!
세실 : 리디아! 양!
길버트 : 우왓!
세실 : 길버트!

결국 해룡왕 리바이아산에 의해 배는 산산조각 나버렸고 세실은 정신을 잃고 말았다. 그리고 그가 눈을 떴을 때는 황량한 백사장만 펼쳐져 있었다.

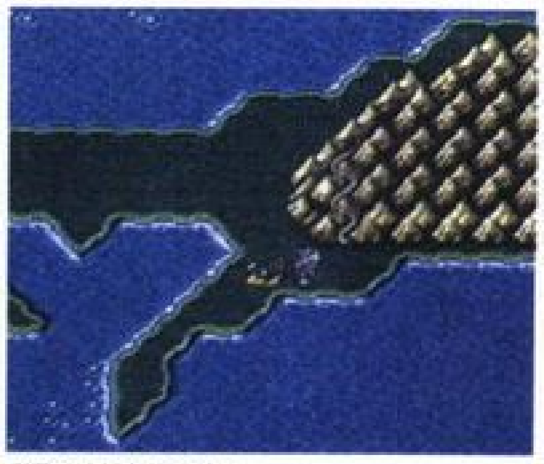


리바이아산에게 습격당하게 되고

ATTACK

호브스산(ホブスの山)

안토리온의 동굴에서 더욱더 동쪽으로 가면 호브스산에 들어갈 수 있다. 입구에서 이벤트가 발생하며 산 정상에서 적들과 싸우는 한 수도승을 만나게 되고 그와 함께 마물을 물리치게 된다. 그의 이름은 양. 양을 동료로 맞은 일행은 크리스탈을 보호하기 위해 파블로 향하게 된다. 별로 어렵지 않은 던전이다.



이곳이 호브스산의 입구

입수가능 아이템

금침 성스러운 화살×10 텐트 포션 960길

Boss 마더봄(マザーボム)



2번 변형하는 형태의 보스이다. 첫 번째는 보통 봄의 형태이지만 내구력이 매우 강하다. 어느정도 타격을 받으면 구름처럼 변하는데 여기서 약간더 데미지를 받으면 폭발해 버리므로 조심하자. 폭팔시에는 전원 80정도의 데미지를 입게 된다. 폭팔후에는 봄3마리와 페이니봄3마리로 나뉘어 지므로 이 6마리를 모두 물리치면 된다. 자폭할 경우도 있으므로 주의하자.

파블성(ファブールの城)

산을 내려오면 도착하게 되는 무술국가. 성내에는 많은 보물이 있으므로 모두 찾아보자. 왕좌에 가면 이벤트가 일어나고 몇 개의 강제전투 후 고르베자와 카인이 떠난다. 그후 숙소에 가면 다시 이벤트가 발생하여 배를 사용할 수 있게 된다. 배는 성밖으로 나온 뒤 북동쪽의 나루터에 가면 탈 수 있다.

입수가능 아이템

에텔 에르메스의구두 거미줄 제우스의 분노 데스브링거 데몬즈실드 텐트 박커스의 술 포션 봄의 조각 남극의 바람

구입가능 무기

이름	가격
화염의 손톱	350
얼음의 손톱	450
번개의 손톱	550

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의 약제	50

구입가능 방어구

이름	가격
데몬즈헬멧	980
데몬즈아머	3000
악마의 장갑	

PHASE 4 과거와의 결별

Story Line

정신을 차린 세실은 걷기 시작했다. 그의 눈앞에 나타난 마을은 바로 미시디아. 그가 크리스탈을 빼앗기 위해 약탈했던 마을이었다. 세실은 어쩔 수 없이 마을로 들어갔지만 마을사람들은 세실을 증오하고 있었다. 하지만 세실은 이런 모욕에도 한마디 대꾸할 처지가 못되는 몸. 마을의 안쪽에 있는 장로의 집을 찾았다.

장로 : 당신은 그때의… 이번엔 도대체 무슨일로.

세실 : 비공정단을 그만두게된 세실이라고 합니다. 그때는 왕의 명령을 거역할 용기가 없었습니다…

장로 : 사과를 받는다해도 죽어버린 자들은 되살아오지 않아.

세실 : …

장로 : 하지만… 지금의 자네에게는 그 모습과는 달리 반짝임의 조각이 보여진다. 말을 들을 가치는 있는 것 같군.

세실 : 지금은 바론을 조정하는 고르베자라는 자와 싸우고 있습니다. 하지만 동료를 빼앗겨 구하러 가는 도중 리바이아산에게 습격당해 나머지 동료들도…

장로 : …그것도 자네에게 부여된 시련이겠지. 하지만 암흑검에 의하고만 있으면 진정한 악을 쓰러트리지 못할뿐 아니라 자네 자신도 언젠가 검은 마음에 물들어 버릴지 몰라. 만약 자네가 착한마음으로 싸우길 바란다면 동쪽에 있는 시련의 산에 가게나. 그곳에 강한 운명이 자네를 기다리고 있을걸세.

세실 : 하지만 빨리 동료를 구해내지 않으면…

장로 : 자네의 소중한 사람인가? 하지만 서둘러서는 안돼! 자네는 거대한 운명을 지고 있는것같아… 우선은 시련의 산을 오르는게 좋아. 그 사악한 검을 성스러운 검으로 바꾸지 않으면 안돼. 성스러운 빛을 받아들일 수 있는 자는 성기사… 파라딘이 되는 것 같은데… 마음가짐을 단단히하고 시련의 산으로 간 자는 많지만 어느누구도 돌아오지 못했지. …어때 가보겠나?

세실 : …예

장로 : 하지만 암흑검으로 혼자라면 힘들겠지. 마도사를 함께 보내주겠네. 파롬! 포롬!

여자아이 : 무슨 일이라도?

장로 : 파롬은 어찌된거냐?

여자아이 : 파롬녀석 또!

남자아이 : 네녀석이 그때의 바론녀석이냐? 할아버지의 명령이니까 어쩔 수 없이 도와줄테니까 고맙게 생각해!

세실 : 이 둘은?

장로 : 쌍둥이의 마도사 파롬과 포롬이야. 아직 수업중이지만 도움이 될꺼야. 아직 어리지만 그 자질은 내가 보증하지.

파롬 : 이 미시디아의 천재마법사 파롬님께서 같이 가 줄 테니까 고맙게 생각하라고!

장로 : 파롬! 너희들의 수업도 쌓고 와야해!

포롬 : 세실씨라고 하셧죠? 잘 부탁드릴께요. 자 파롬도!

파롬 : 잘 부탁해~ 형씨!



장로는 세실을 용서하는데…

이리하여 쌍둥이 마도사 파롬 포롬과 함께 세실은 시련의 산으로 떠났다. 시련의 산은 마을을 떠나 동쪽으로 반나절가량을 걸어가야 하는곳. 산에 도착하자 전과 달리 불기둥이 입구를 막고 있었다.

포롬 : 파롬 니차례야!

파롬 : 말하지 않아도 알고 있다구! 브리다아드! 하핫 이정도 쯤이야!

퍽~

포롬 : 파롬! 잘난체 하면 안된다고 장로께서 말씀하셨지? 그럼 가죠 세실씨!

이리하여 3명은 시련의 산을 오를 수 있게 되었다. 한편 로자를 잡아간 고르베자와 카인은…

고르베자 : 나오거라 스컬미류네!

스컬미류네 : 땅의 스컬미류네 여기…

고르베자 : 그 세실이라는녀석을 막아라. 빨리 손을 쓰는 것이 좋을 것 같아. 어쨌든 녀석은 암흑기사. 네녀석이 이끌고 있는 언데드들에게는 그 검도 통하지 않을 것이야. 하지만 녀석은 시련의 산을 오르고 있다.

스컬미류네 : 그럼 파라딘으로…?

고르베자 : 그러기 전에 처리해야하는 것이 너의 임무.

스컬미류네 : …걱정하지 마시길. 고르베자님은 천천이 이곳에서 보아주십시오…

고르베자 : 그럼 가거라!

스컬미류네 : 예!

고르베자 : 재미있게 되었지? 카인.

카인 : 예… 하지만 세실이 힘은 그정도가…

고르베자 : 옛친구를 부러워하는 기분을 알겠지만… 그렇기 때문에 스컬미류네를 보낸 것이다. 녀석도 4천왕중 한명. 즐겁게 해줄꺼야. 안그래? 로자양.

카인 : 녀석과는 이 카인이!

고르베자 : 파블에서도 바보같은 짓을 했으면서 할말이라도 있나! 너는 로자의 감시나 하면 돼!

카인 : 예…!

로자 : 세실 조심해요…!

한편 산을 오르던 3인은 중턱에서 현자 테라를 다시 만나게 된다.

세실 : 테라씨!

테라 : 세실! 자네도 역시 메테오를 얻기 위해…

세실 : 메테오?

포롬 : 메테오를 알고 있다는건?

파롬 : 할배! 테라야?

포롬 : 테라님이라고 부르세요! 예의없게! 만나게 되어 영광입니다. 저희들은 미시디아 장로의 말에 따라…

파롬 : 세실의 몸은…

퍽~

포롬 : ㅇㅇㅇ! 세실씨를 시련의 산에 안내해 드리고 있는 포롬이라고 합니다.

파롬 : 난 파롬이야! 그렇구나 할배가 미시디아에서도 유명한 테라구나!

테라 : 미시디아의 어린애들인가? 길버트나 리디아는 어떻게 된거야?

세실 : 바론으로 향하던 도중 리바이아산에게 습격당해…

테라 : …죽어버린건가!

세실 : 아마도… 로자도 고르베자의 손에…

파롬 : (분명히 애인인가봐.)

포롬 : (쉿!)

세실 : 그런데 당신은 고르베자에게 가기로 되어있…

테라 : 녀석정도의 자와 싸우려면 지금의 마법으로는 무리야. 봉인된 전설의 마법 메테오를 찾으러 왔지만 이 산의 강한 영기를 느껴

서! 아마도 이곳에 메테오가…

포롬 : 그 마법은 위험해요! 테라님은 연세가 너무 많아서…

테라 : 분명 늙은이긴 하지! 하지만! 내 목숨을 바꿔서라도 녀석은… 고르베자는 내가 쓰러뜨리지 않으면 안돼!

세실 : …

파롬 : (이래서 노인네들은 안된다니까?)

포롬 : (꼬맹이는 입다물구 계세요!)

테라 : 세실 자네는?

세실 : 저는 파라딘이 되기 위해서입니다. 암흑검으로는 고르베자를 쓰러뜨릴 수 없는듯하고 저 자신도 이 가증스런 암흑검으로부터 벗어나고 싶습니다.

파롬 : (고르베자라니 누굴까?)

포롬 : 넌 정말 아무것도 모르는구나! 바론을 움직이고 있는 녀석이야!

테라 : 그래 모든악의 흑현자! 하지만… 파라딘이라. 내가 생각했던 것처럼 이 산에는 무언가 숨겨져 있는 것 같아! 우선 올라가자고. 기다려라 고르베자!



테라가 시련의 산에

이리하여 테라가 합류한 4인은 산을 오르기 시작하였다. 정상에 도착하자 어디선가 기분나쁜 바람과 함께 목소리가 들려왔다. 그는 바로 고르베자가 보낸 4천왕중 한 명인 스컬미류네 좀비들과 함께 나타난 스컬미류네는 세실 일행에게 공격을 해왔지만 불의 마법을 사용하는 테라와 파롬 앞에서는 힘없이 무너지고 말았다. 스컬미류네를 물리친 세실은 봉인의 석판앞에 서게 된다.

목소리 : 나의 아들이여…

세실 : 아들? 당신은?

목소리 : 네가 오는 것을 기다렸다… 지금… 나에게 있어서 슬픈 일이 일어나려 하고 있다. 이제부터 너에게 나의 힘을 주겠다… 이 힘을 너에게 줌으로 해서 너는 엄청난 슬픔에 쌓이게 될 것이다. … 하지만 그 이외에는 방법이 없다.

목소리가 이렇게 말한 후 사방에서 빛이 모여들었다. 어두운 갑옷에 모든 것을 숨기고 있었던 세실에게서 투구와 갑옷이 사라지면서 빛나는 성기사가 탄생하게 된 것이다.

목소리 : 자 피로 물든 과거와 결별하는 것이다. 여태까지의 자신을 떼어내지 않으면 성스러운 힘도 너를 받아주지 않는다. 자 맞서라. 암흑기사인 자기 자신에게!

테라 : 세실이 두명?

파롬 : 어떻게 된거야!?

포롬 : 세실씨!

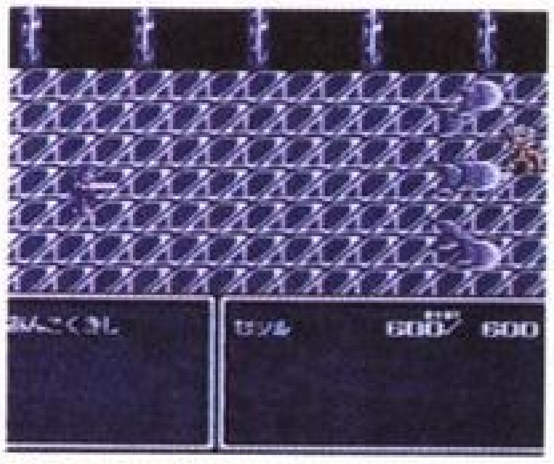
테라 : 세실!

파롬 : 형씨!

포롬 : 위험해!

세실 : 끼어들지마! 이건 나 자신과의 싸움이야! 여태까지의 잘못을 뉘우치기 위해서라도 이 녀석을! 암흑기사를 쓰러트리겠어!

세실은 거울속에서 나온 암흑기사를 다시 거울속으로 밀어넣었다. 암흑기사는 세실에게 엄청난 공격을 퍼부었지만 세실은 모든 것을 몸으로 막고만 있었다. 결국 세실의 마음이 암흑의 자신을 완벽하게 없애버릴 수 있었다.



자기 자신과의 싸움

목소리 : 잘했다… 이제부터 나의 의식을 빛의 힘으로 바꾸어 너에게 맡기겠다. 자 받거라… 나의… 마지막의 빛을! 나의 아들이여… 고르베자를… 막아야 한다!

세실 : 기 기다려 주세요!

이리하여 세실은 완전한 성기사 파라딘이 되었다.

포롬 : 괜찮아요?

파롬 : 당신 역시…

세실 : 뭐지 이 감각은… 이상하게도 낯설지 않아… 이 소리는 도대체…

테라 : 아… 아아!

포롬 : 테라님?

테라 : 기억해 냈어… 주문 하나 하나를! !? 메… 테오? 그 빛이 전해준 것인가! 봉인되어 있던 최강의 흑마법 메테오를!

포롬 : 역시 테라님이군요.

파롬 : 저기 파롬…

포롬 : 세실씨…

파롬 : 사실은 저희들…

테라 : 좋아! 준비는 완벽해! 가자고 고르베자에게! 뭘하고 있는거야 세실. 자 가자고!

세실 : 아. 그래. 하지만 그 ㅂ은… 분명 나를… 자신의 아들이라고…

파롬 : 아! 잠깐!

포롬 : 가죠? 세실씨

이리하여 성기사의 모습으로 다시 태어난 세실은 메테오를 얻은 테라 그리고 두명의 마법사와 함께 미시디아로 되돌아 왔다.



테라는 메테오를 깨닿고!

ATTACK

미시디아(ミシディア)

해안에 떨어진 후 동쪽으로 조금만 걸어가면 도착한다. 마을사람들이 싫어하므로 말을 걸지 말자. 마을 가운데 있는 집에 들어가 장로와 이야기하면 파롬과 포롬을 동료로 얻게 된다. 회복의 지팡이 두개와 프레임 로드를 꼭 사는 것이 좋다.

구입가능 무기

이름	가격
아이스롯드	220
프레임롯드	380
회복의 지팡이	550
크로스보우	700
성스러운 화살	20

구입가능 방어구

이름	가격
삼각모자	700
대지의 옷	500
빛의 방패	700
은의 팔찌	650
빛의 투구	4000
나이트의 갑옷	8000
건틀렛	3000

구입가능 아이템

이름	가격
하이포션	150
피닉스의 꼬리	100
금침	400
산언초	50
해독제	40
텐트	100
코테지	500

시련의산(試錬の山)

미시디아 마을에서 동쪽으로 계속 걸어오다보면 발견할 수 있다. 입구는 불기둥이 막고 있기 때문에 파롬이 없다면 들어갈 수 없다. 중턱에서는 테라와 재회하여 동료로 만들 수 있다.

이곳의 적들은 대부분 언데드로써 세실의 공격이 거의 통하지 않는다. 하지만 불의 마법이나 회복마법에 약하므로 이를 이용해 싸우자. 세이브 포인트가 지난후 다리위에서 보스인 스컬미류네와 싸우게 된다. 스컬미류네와는 두번 싸워야 하며 두번째는 백어택 당하게 되므로 전투전에 대형을 바꾸어두자.

입수가능 아이템

에텔×2 포션×2

Boss **스컬미류네**
(スカルミリューネ)



다리에 들어서려 하면 나타난다. 좀비 두 마리를 데리고 나오는데 봄의 조각이 있다면 아낌없이 사용해 버리자.
스컬미류네는 선더 공격을 계속 사용해 오지만 포롬과 테라에게 회복의 지팡이를 장비시켜준후 아이템으로 사용하면서 공략하면 쉽게 물리칠 수 있다.

Boss **스컬미류네**
(スカルミリューネ)



다리를 막 건너려 할 때 뒤에서 기습해 온다. 대형이 바뀌므로 미리 반대로 해두자. 언데드의 속성을 가지고 있으므로 회복마법이나 불의 마법에 약하다. 중간에 모습을 바꾸면서 우리편 전체에게 독공격을 해오므로 주의하자. 파롬에게 화이라가 있다면 힘내다로 마력을 높인후 사용해 보자. 의외로 쉽게 이길 수 있을 것이다.

제 2 부 또 하나의 세계로

PHASE 1 바론왕의 정체

Story Line

초코보를 타고 미시디아로 돌아온 일행은 다시 미시디아의 장로를 만나러갔다.

장로 : 오오! 그모습은!

포롬 : 보신대로 예요!

파롬 : 설마라고 생각했는데!

세실 : 무슨일이죠?

장로 : 미안하게 생각하지만 이 둘에게 자네의 감시를 시켰던 거야. 보니까 그럴 필요는 없었던 것 같군. 수고했다 파롬 포롬!

파롬 : 뭐 이렇다는 거야!

포롬 : 숨겨서 죄송해요. 하지만 어쩔 수 없었어요.

세실 : 아니 당연한 거야. 내가 그런 일을 해버렸었으니까.

장로 : 하지만 너는 과거의 자신을 뛰어넘어 파라딘이 되었다…!!? 그 검은?

세실 : 정상에서 손에 넣은 것입니다.

장로 : 이것은! 고대로부터 이 미시디아에 전해내려온 전설과 같은 일이 일어나다니!

세실 : 전설이라고?

'용의 입에서 태어난 자가 하늘높이 뛰어올라 어둠과 빛을 내세워 잠의 땅에 새로운 약속을 가지고 온다. 달은 끝없는 빛에 둘러쌓여 머나먼 대지에 거대한 은혜와 자비를 내린다'

세실 : …그 빛은 저를 아들이라고 불렀습니다. 그 빛는 도대체 무었이죠?

장로 : 시련의 산의 빛이 무었인지… 이 전설이 무었을 의미하는지 나도 몰라… 다만 우리들 미시디아의 백성은 전설 때문에 살고 있는 것이라고 이야기 해지고 있지. 그리고 성스러운 반짝임을 가진자를 믿어라라고… 역시 자네가 그 사람일지도 몰라!

테라 : 우선은 한시라도 빨리 고르베자를 물리쳐야 해!

장로 : 오 테라!

테라 : 오래간만이군.

포롬 : 시련의 산에서 만났습니다.

파롬 : 이 할배 메테오를 손에 넣었어!

장로 : 메테오…! 그 마법의 봉인이 풀릴정도의 일이 일어나려한다는 것인가…!

테라 : 그런 것 같아. 이것으로 안나의 원수를 갚는다!

장로 : 안나가!

테라 : 고르베자에게 당했어! 녀석만은 내가 메테오로 쓰러뜨린다!

장로 : 테라여. 증오만으로 싸운다면 몸을 망칠뿐이야. 그리고 지금의 자네에겐 메테오는 너무 위험해!

테라 : 설령 내 몸이 부서지는 한이 있더라도! 놈만은 용서하지 못해내가!

장로 : 그럴거라고 생각했네. 예전 그대로야.

테라 : 자네도 마찬가질세…

장로 : 하지만 세실님도 파라딘이 되었어. 둘이 힘을 합친다면…

세실 : 하지만 고르베자에게 대항하려면 바론으로 돌아가 비공정을…

장로 : 알겠다… 데빌로드의 봉인을 풀지! 파라딘이 된 자네라면 데빌로드를 제어할 수 있을 거야! 자 가거라 바론에! 나는 기도의 탑에 올라가 그대들을 위해 기도하겠다… 부탁해…! 파라딘 세실이여!

세실 : 예!

세실과 테라는 장로의 집을 나서려 했다. 그런데 이때 파롬과 포롬이 세실의 뒤를 따르는 것이었다.

장로 : 바롬! 포롬! 너희들의 역할은 끝났을텐데!

파롬 : 끝나지 않았어요! 장로는 이녀석의 힘이 되주라고 했자나요!

포롬 : 용서해 주세요!

장로 : 너희들… 시련의 산이 너희들을 받아들였다는 것은 너희들의 운명에도 관계있는 것일지도… 나는 미시디아를 떨어질 수 없어. 세실님 테라… 둘을 부탁하네!

세실 : 하지만…

파롬 : 우리들의 힘 잘 알고 있지!?

포롬 : 바로 그거에요!

테라 : 걱정말게. 나도 함께 가니까!

세실 : 알겠어… 기대하고 있겠어!

이렇게 해서 4명은 데빌로드를 통해 바론으로 잠입하게 되었다. 바론에 도착한 세실은 시드의 집을 찾아갔으나 시드는 없고 그의 딸인 에리나만 있었다. 에리나는 아버지가 성에 간 후 계속 돌아오지 않는다고 말했다. 한편 마을을 돌아다니던 세실은 어떤 흉폭한 몽크승이 마을사람들을 괴롭히고 있으며 지금은 여관에 있는 것 같다는 이야기를 듣게 되어 여관으로 가보게 된다. 여관에는 놀랍게도 양이 바론병사들과 술을 마시고 있었다.

세실 : 양아니야! 무사했구나!

양 : 네녀석은!

세실 : 파라딘이 되어 알아보지 못하는건가? 나야 세실이라구!

양 : 세실! 찾고있었다! 바론왕을 거역하는 개녀석! 자 잡아라!

바론병 : 옛!

갑자기 바론병사들이 세실 일행을 공격하였다. 하지만 파라딘이된 세실의 상대가 될린 없었다.

세실 : 양! 모르겠어?

양 : 알고말고 이 반역자!

이번엔 양이 세실일행을 공격하였다. 세실과 나머지 일행은 양을 죽지 안을정도로 패주었고 그 충격에 의해 양은 제정신으로 돌아왔다.

양 : 세실! 난 리바이아잔에게…

테라 : 아무래두 기억상실이었던 때에 바론에 이용당한 것 같군.

양 : …면목 없군.

세실 : 리디아와 길버트는?

양 : 리디아는 리바이아산에게 먹히고 말았다. 길버트는… 모르겠어…

세실 : 그렇군…

양 : 여기는?

세실 : 바론이다. 병사들에게 알려지면 안돼. 방으로가서 대책을 강구하자!

이리하여 제정신을 찾은 양은 세실과 합류하였다. 그리고 성에 잠입할 방법을 찾기 위해 여관에 묵게 되었다.

양 : 이쪽분은?

세실 : 현자인 테라다. 길버트의…

테라 : 내 딸은 목숨을 걸며 그 남자를 사랑했다…

양 : 그렇군요… 전 파블의 몽크승장 양.

파롬 : 난 미시디아의 천재님 파롬이다!

포롬 : 건방져서 죄송합니다. 쌍둥이의 포롬입니다.

파롬 : 정말로 바론따위에게 이용당하다니 말야!

포롬 : 파롬!

양 : 면목없다…

세실 : 어쨌든 시드를 구출하지 않으면…

테라 : 정문으로 당당히 들어갈 수는 없을테고…

양 : 응? 이건?

세실 : 이건 바론의 열쇠야! 그래! 양은 근위병을 하고 있었으니까… 어떻게든 될지도 몰라!



역감 맛이 간 양

이리하여 바론성 옛 수로의 열쇠를 얻은 세실은 수로를 통해 바론에 잠입하기로 했다. 수로은 별로 넓지 않았지만 꽤 많은 아이템들이 숨겨져 있었다. 지하수로를 통해 성안에 잠입한 세실 일행은 왕의 방 앞까지 올 수 있었다. 하지만 이상하게도 병사들이 하나도 보이지 않는 것이었다. 중앙에 들어서자 베이건이 나타났다.

베이건 : 무사하셨군요!

세실 : 베이건! 설마 너도…

베이건 : 제가 어떻게 되었나요?

세실 : 고르베자에게 조정당하여…

베이건 : 설마. 저의 임무는 성안의 근위병장. 바론에의 충성은 누구에게도 지지 않습니다!

세실 : 시드가 잡혀있다고 들었는데?

베이건 :저희들 남은 근위병으로 그를 구출하려 했으나 살아남은 것은 저뿐.

세실 : 그렇군. 함께 가자! 너와 함께라면 든든하거든!

베이건 : 예!

이리하여 세실은 베이건과 함께 옥좌로 향했다. 그런데 갑자기 포롬과 파롬이 멈추는 것이었다.

세실 : 왜그래?

파롬 : 냄새가 나는데?

포롬 : 마물의 냄새에요!

베이건 : 뭐라고? 어디냐!

파롬 : 냄새가 난다고 말야 너한테!

포롬 : 연극을 하려면 좀더 제대로 해야 겠지요?

세실 : 너도 고르베자에게!

베이건 : 그만해 주시죠 그런 말투는… 그분은 엄청난 것을 저에게 선사해 주셨습니다. 이런 아름다운 몸을 말이죠!

역시 베이건도 고르베자의 부하였던 것이다. 괴물로 변해버린 베이건을 힘겹게 물리친 세실은 분노를 머금으며 왕좌로 향했다.



베이건 역시 고르베자의…

바론왕 : 세실이여 무사했구나! 꽤 늠름하게 변했구나.

세실 : 폐하…

바론왕 : 그 모습은 파라딘. 그래 파라딘이 되었구나. 하지만 유감이야 파라딘은.

세실 : 폐하… 아니 바론!

바론왕 : 바론? 푸하하하하하… 누구야? 그 녀석은? 아 그래 기억났어. 분명히 이 나라를 넘겨줄 수 없다고 말했던 멍청한 인간말인가. 그 녀석을 대신해 있었지 난… 하하하하!

세실 : 네녀석! 폐하를!

바론왕 : 만나고싶어? 왕하고 만나고 싶어? 나는 스컬미류네같은 바보같은 짓은 안해. 왜냐하면 그 녀석은 4천왕이 된 것 자체가 신기한 놈이니까. 약해빠진 녀석이였지. 쿠하하하하하!

세실 : 그렇다면 네녀석도!

바론왕 : 그렇다! 고르베자 4천왕! 물의 카이나츠!

이리하여 세실일행은 사천왕중 두번째인 카이낫츠와 싸우게 되었다. 카이낫츠의 물의 공격은 매우 강하였지만 물속에서는 전기가 잘 통하는 것을 이용해 테라의 선더가를 2~3방 명중시키자 카이낫츠도 힘없이 무너지고 말았다.



왕의 정체는?

???? : 이! 가짜 바론왕녀석!

시드 : 잘도 그런 곰팡이냄새나는 곳에 가두어두다니! 가만두지 않겠어! 아 아니?

세실 : 시드!

시드 : 세실아냐! 살아있었구나! 걱정시키구 말야 이녀석…!

세실 : 미안.

시드 : 로자는 어쨌어? 네가 살아있을거라면서 갑자기 뛰쳐나갔는데…

세실 : 고르베자에게 잡혀서…

시드 : 네녀석이 붙어 있었으면서 어떻게 된 거야! 하지만 그 고르베자… 내 비공정들을 그런 짓들에 사용하더니 로자까지!

테라 : 그 아가씨가 위험해. 빨리 비공정이란 것에 안내해 주게!

시드 : 뭐야? 이 할배는!

테라 : 자네에게는 말하고 싶지 않아!

시드 : 난 아직 젊단말야!

포롬 : 자자… 시드님이였죠? 이쪽은 테라님. 위대한 현자님이에요. 그리고 이쪽이 파블의 몽크승 대장 양님. 전 미시디아의 견습마도사 포롬이에요.

파롬 : 칫! 할배들 뿐이자나?

포롬 : 저 입이 거친 녀석이 쌍둥이인 파롬이에요.

파롬 : 칫! 잘난척 하고 말야!

양 : 처음 뵙겠습니다. 이곳은 위험하니까 서두르지 않으면!

시드 : 예의를 갖추고 있군 자네는!

세실 : 시드! 신형 비공정은 어디에?

시드 : 후후후… 누구도! 모르는 곳이지! 조금 고쳐 놓았거든!

테라 : 시간이 없다고 말했는데 말야! 로자의 목숨이 걸려있다고!

시드 : 이것저것 귀찮은 할배아냐! 알았다구! 자 이쪽이야!

이래서 세실 일행은 시드를 따라 방을 나섯다. 하지만 이때 어디선가 이상한 목소리가 들렸다.

???? : 크크크. 나를 죽이단. 하지만 난 외로움을 타서 말야. 크크크… 죽었더라도 무서운 이 물의 카이낫츠님의 공포를 톡톡히 맛보며 죽어라! 먼저 지옥에서 기다리고 있겠다! 우하하하하!

테라 : 벽이!

시드 : 안열려!

테라 : 이쪽도야!

세실 : 파롬! 포롬!

파롬 : 형씨! 고마웠어!

포롬 : 오빠가 생긴 것 같아서 정말 행복했어요!

테라 : 너희들 무엇을!

파롬 : 당신들을 이곳에서 죽게 할 순 없지!

포롬 : 테라님! 세실씨를 잘 부

PLAY STATION

탁드려요!

파롬 : 자 시작해 포롬!

포롬 : 응!

세실 : 그만해!

파롬 포롬 : 브레이크!

세실 : 파롬… 포로옴!

테라 : 아니야… 아니야…! 기다려봐! 에스나!

하지만 석화는 풀리지 않았다. 둘의 의지에 의해 돌이 되었기 때문이었다.

테라 : 바보들! 죽는건 나같은 늙은이면 될텐데!

양 : 이런 어린아이들이…!

테라 : 내가 이 원한을 갚아 주겠어!

시드 : 이런다해도 소용 없어. 엔터플라이즈를 띄우자고!

세실 : 기다려… 고르베자!

파롬과 포롬의 희생으로 세실일행은 커다란 슬픔에 빠져 있었다. 한편…


파롬과 포롬의 희생

고르베자 : 카이낫츠도 당하다니. 꽤 실력을 키웠군…

카인 : 남은건 하나의 크리스탈인데…

고르베자 : 알고있어… 하지만 그곳은 좀 까다로워.

카인 : 세실에게 가지고 오게 하면 어떨까요?

고르베자 : 녀석에게…?

카인 : 이쪽에는 이 로자가 있습니다. 크리스탈과 바꿔서… 이렇게 하면 어떻까요?

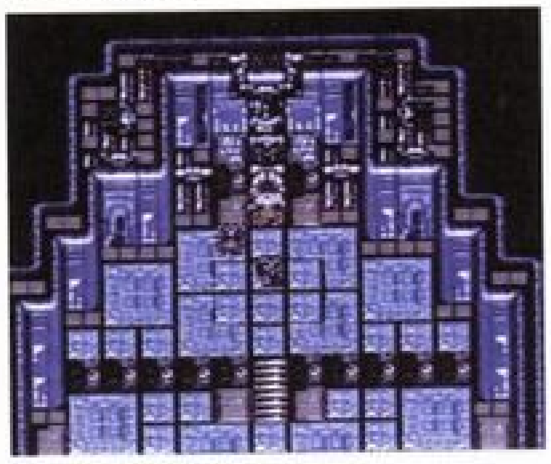
고르베자 : 그래… 그거 좋겠군. 녀석을 끝장내는것도 그때쯤으로 하잔말이지…

카인 : 그럼 제가 전하러 가죠.

로자 : 카인!

카인 : 세실같은 녀석보다 내쪽이 위라는 것을 보여주지.

이때쯤 세실 일행은 슬픔을 뒤로 한채 시드를 따라 비공정이 있는곳으로 향했다.


고르베자와 카인의 계략

세실 : 이런곳에?

시드 : 어때? 등잔밑이 어둡다는 거지.

양 : 이런곳에 있을리라곤…

테라 : 대단해!

시드 : 기다렸다 엔터프라이즈! 가자! 드디어 나타나셨다! 엔터프라이즈의 위력 확실히 맛보라구!

세실 : 잠깐!

양 : 저건…

테라 : 백기?

그렇다 백기를 든 카인의 비공정이 엔터프라이즈호 옆으로 온것이다.

세실 : 카인!

카인 : 살아있었군 세실.

시드 : 카인! 어쩔셈이냐!

세실 : 로자는… 무사하겠지?

카인 : 훗 역시 걱정되나보군? 로자의 목숨을 구하고싶다면 트로이아의 땅의 크리스탈과 교환하자.

세실 : 뭐라고?

테라 : 비겁한 방법을!

카인 : 손에 넣는다면 또 연락하러 오지… 알았지? 반드시다! 로자의 몸을 걱정한다면 말야.

양 : 네녀석…!

세실 : 눈을 떠 카인!

카인 : 할 말은 이것뿐이다.

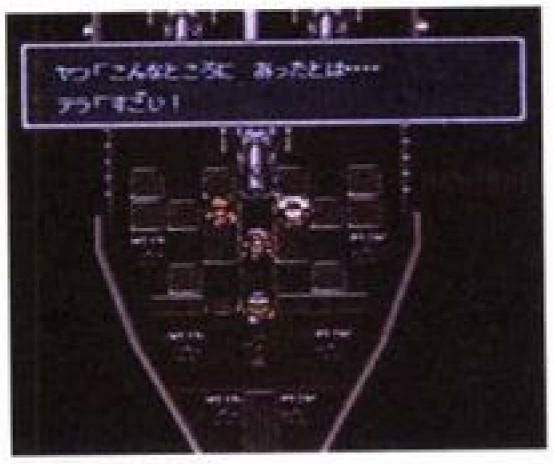
결국 카인은 가버렸고 세실과 나머지 일행은 이 일에 대하여 논의하기 시작했다.

양 : 세실님…

시드 : 카인녀석…!

세실 : 트로이아에 가자… 시드 방향을 북서로…!

이리하여 세실은 로자를 구하기 위해 트로이아를 향할 수밖에 없었다.


날아라 엔터 프라이즈

ATTACK

미시디아

마을로 되돌아가 장로에게 말을 하면 데빌로드의 사용허가를 받게 된다. 데빌로드은 장로의 집 아래쪽에 있으므로 이것을 타고 바론마을로 가자.

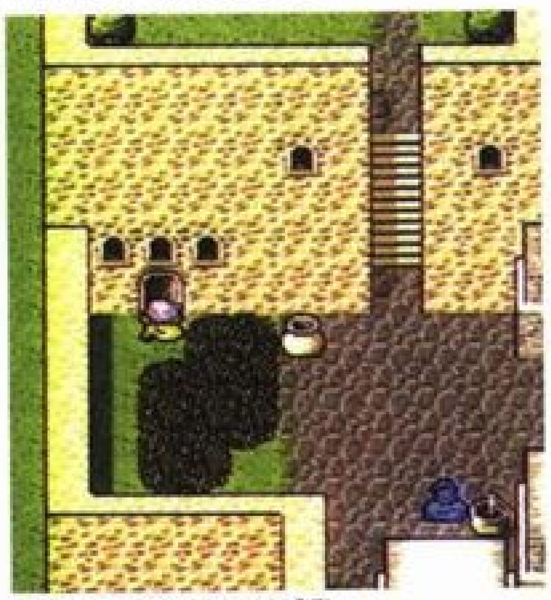


이곳이 데빌로드

바론마을

시디의 집에 가면 시드의 딸에게서 시드가 잡혀갔다는 소식을 듣게 된다. 여관에 있는 술집에 가면 양이 있으며 양과 전투를 하면 동료가 된다. 그후 얻게되는 바론의 열쇠(バロンのカギ)를 사용하면 마을의 무기점과 방어구점을 열수 있으므로 무기를 재정비 하도록 하자. 마을 왼쪽에 있는 집으로 들어가면 수로로 들어갈 수 있다.


바론의 열쇠를 사용해 문을 열자


이곳으로 들어가면 수로가 나온다

오래된수로(むかしの水路)

지하 3층으로 구성되어 있는 수로로써 수계 몬스터가 많이 나오므로 번개의 속성을 가진 무기나 마법을 사용하는 것이 좋다. 단 파충류나 양서류의 경우에는 추위에 약하다. 이 동굴에는 숨겨진 길도 존재하므로 벽주위를 잘 살피도록 하자. 지하1층의 세이브 포인트를 지나면 바론성 안으로 잠입하게 된다.

입수가능 아이템

에텔×2 에르메스의구두 거미줄
고대의검 제우스의분노 동의모래시계
하이포션

바론성

성에 잠입안 후에는 적이 나오지 않는다. 정문으로 나가면 베이건이 등장하여 전투를 해야 한다. 그후 세실의 방으로 돌아가 회복하고 성안을 돌며 아이템을 모으자. 옥좌에 가면 카이낫츠와 싸우게 되며 그를 이긴후 밖으로 빠져나오다가 파롬과 포롬이 죽게 된다.

Boss 베이건(ベイガン)



베이건은 자신은 마법만 사용하며 두 개의 팔을 이용해 공격한다. 한쪽 팔은 마비공격이나 보통 공격을 하며 나머지 한쪽은 흡혈공격을 사용한다. 팔을 잘라도 잘라도 계속 부활하므로 몸통을 직접 노리자. 또한 몸통이 헤이스트 마법을 팔에게 걸어주면 슬로우를 사용해

효과를 되돌리자.

Boss 카이낫츠(カイナッツォ)



거북이 모양을 한 녀석으로 번개에 약하다. 세가지 공격 패턴을 가지고 있는데 처음에는 보통 공격을 하다가 주변에 물의 방어막을 만들 것이다. 이때부터는 해일공격을 하는데 이것에 당하면 전원 250 이상의 피해를 입게 되므로 선더가나 선더라를 사용해 물을 없애자. 데미지를 많이 받으면 껍질 속으로 숨어 버려 방어력을 높이는데 이 때가 찬스. 전력게 공격으로 결정타를 날리자.

미스트마을(ミストの村)

전에는 자동진행이었기 때문에 둘러보지 못했던 마을. 약간 특별한 무기를 팔고 있다. 마을 이곳저곳에는 봄의 파편들이 아직 남아 있으며 어떤 집의 벽난로를 통해서는 숨겨진 방으로 들어갈 수 있다고 한다.

입수가능 아이템

금의 머리장식 옷 변화의지팡이
봄의조각×3 루비의반지

구입가능 무기

이름	가격
채찍	700
댄싱다거	480

구입가능 방어구

이름	가격
시인의옷	450

아가루트의 마을(アガルトの村)

세계의 남쪽 중간쯤의 작은섬에 위치한 마을 별다른 특징이 없지만 나중에 이벤트로써 사용되는 마을이다. 마을뒤에는 큰 휴화산이 있으며 마을 중앙에는 끝이 보이지 않는다는 우물이 있다.

입수가능 아이템

북극의바람

구입가능 무기

이름	가격
롯드	100
지팡이	480
스피어	350
부메랑	450
활	550
크로스보우	700
철화살	10
성스러운화살	20

구입가능 방어구

이름	가격
아이언실드	450
아이언헬멧	150
아이언아머	650
철의장갑	130
철의팔지	100

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의꼬리	100
금침	400
처녀의키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의약제	50

미스릴의마을(ミスリルの街)

파블과 미시디아의 중간부근에 있는 섬마을. 마을에는 소인, 개구리, 돼지들밖에 살지 않는다. 근처의 광산에서 미스릴 광석을 채취해 무구를 만들며 생활하고 있다. 미스릴의 무기는 꽤 위력적이다.

입수가능 아이템

미스릴나이프 미스릴의지팡이 5000길

구입가능 무기

이름	가격
미스릴의 지팡이	4000
미스릴나이프	3000
미스릴햄머	8000
미스릴소드	6000

구입가능 방어구

이름	가격
미스릴실드	1000
미스릴헬멧	3000
미스릴아머	17000
미스릴의장갑	2000

구입가능 아이템

이름	가격
손망치	80
처녀의키스	60
다이어트푸드	100

에브라나성(エブラーナ城)

세계의 남서쪽에 있는 섬에 서 문명을 발달시켰던 나라. 하지만 지금은 유령의 성으로 되어 있다. 수많은 아이템이 잠들어 있지만 아직은 적들을 상대할 단계가 아니다. 로자와 카인을 구해낸 뒤 이곳에 와서 아이템을 모으도록 하자. 대부분 숨겨진 길을 찾아내야 하는 곳이다.

입수가능 아이템

에텔×3 에르메스의구두
처녀의키스 금침 은모래시계 은사과
쿠알의수염 입막음화살×10
코테지×2 하이포션 백키스의술×2
비상구 블러드랜스 봄의혼 잠의검
잠깨움시계 유니콘의뿔 10000길

PHASE 2 다크엘프

Story Line

세실 일행은 결국 땅의 크리스탈을 얻기 위해 트로이아로 향하였다. 트로이아는 수백년간 전쟁에 연루된 일도 없어 트로이아는 남자가 아닌 8명의 자매들로 이루어진 여성신관들에 의해 다스려지는 나라였으며 심지어 병사들도 모두 여성으로만 구성되어 있었다. 트로이아에 도착한 일행은 그곳 상황을 살펴보자마자 즉시 두가지 소문을 접할 수 있었다. 하나는 그곳의 풍요를 뒷받침해 주는 절대적 존재 즉 땅의 크리스탈을 다크 엘프에게 빼앗겼다는 것과 또 한가지는 얼마전 바다물결에 휩쓸려 바닷가로 온 사람이 트로이아성에서 치료를 받고 있으며 그가 한나라의 왕자인 듯하다는 소문이었다. 세실 일행은 우선 8신관을 만나보았다. 그녀들은 땅의 크리스탈을 다크의 엘프로부터 찾아다 주면 빌려주겠다는 약속을 하였다. 그후 세실은 길버트로 짐작되는 병자가 있는 방으로 향했다.

세실 : 길버트!

길버트 : 세실인가… 무사했군요. 저도… 싸울게요…

테라 : 그런몸으로 뭐가 되겠어! 얌전히 자고 있으라고!

길버트 : 테라님… 살아계셨군요. 죄송해요… 제가 안나를 죽인거나 다름없어요…

테라 : …

길버트 : 정말로… 으윽…

양 : 길버트님 지금은 요양하지 않으면…

길버트 : 양… 너도 무사했구나. 그럼 리디아는…?

양 : 면목없어…

길버트 : 그렇군요… 불쌍하게… 모두들 싸우고 있을 때에 저만 바보같이…

시드 : 괜찮아! 이 시드와 엔터프라이즈가 있거든! 들어보니까 세실하구 로자를 도와준 것 같은데. 나에게 맡겨두라구!

길버트 : 당신이 시드? 그럼 비공정을… !! 세실! 로자는?

세실 : 이 트로이아의 땅의 크리

스탈과 바꾸게 되었어… 하지만 크리스탈은 다크엘프에게…

길버트 : 다크엘프… 세실 이걸 가지고 가줘…

세실 : 이건?

길버튼 : 나 대신이야… 가지고 가줘… 세실… 로자를 반드시!



누워 있는 길버트

이리하여 세실과 그 일행은 다크엘프가 살고 있는 자력의 동굴로 향하였다. 자력의 동굴로 가기 위해서는 하늘을 날 수 있는 흑초코보가 필요하기 때문에 북쪽의 초코보 둥지도 들려야만 했다. 자력의 동굴에 들어서자 일행은 강한 자력을 느끼게 되었고 이로 인해 입고 있는 금속제 무구들이 몸을 조여오는 것을 느꼈다. 할 수 없이 4인은 모든 무구를 비금속류로 바꾸어야만 했다.

자력의 동굴은 여태까지의 동굴과는 비교되지 않을 정도로 깊고 복잡했다. 더군다나 세실이 검을 사용하지 못하는 건 치명적이었다. 하지만 양의 손톱은 금속이 아니기 때문에 간신히 동굴의 최하층까지 내려올 수 있었다. 동굴의 최하층에는 크리스탈룸과 똑같은 방이 있었고 그 안에는 땅의 크리스탈을 빼앗아 간 다크엘프가 있었다.

다크엘프 : 너희들 잘도 여기까지 왔군! 하지만 오는 것은 가능해도 땅의 크리스탈은 너희가 가지고 갈 수 없다. 그런 장비로 나의 마력을 견뎌 낼 수 있다고 생각는가?

양 : 세실님!

테라 : 여기는 우리들에게 맡기는 것이 좋아!

결국 4인은 다크엘프와 싸우게 되었다. 하지만 세실이 빠진 파티와 철제 무구를 사용하지 못한 일행은 다크엘프에게 무력히 쓰러지고 말았다.

세실 : 검만 사용할 수 있다면…!

이때 트로이아에 있는 길버트는 세실들의 위기를 느낄 수 있었다.

길버트 : 세실들이 위험해!

시중 : 아직 움직일 수 있는 몸이 아닙니다!

시중 : 어디 가시려는 겁니까!

길버트 : …걱정하지 않아도 돼. 저기 있는 하프까지만…

시중 : 당신은 아직 걷는 것조차 자유롭게 하지 못합니다! 무리한다면!

길버트 : 상관없어… 세실들을 구할 수 있는 건 나뿐…이야!

길버트가 하프를 연주하기 시작하자 자력의 동굴에도 소곤소곤풀을 통하여 음악이 흘러나왔다.

양 : 아아…

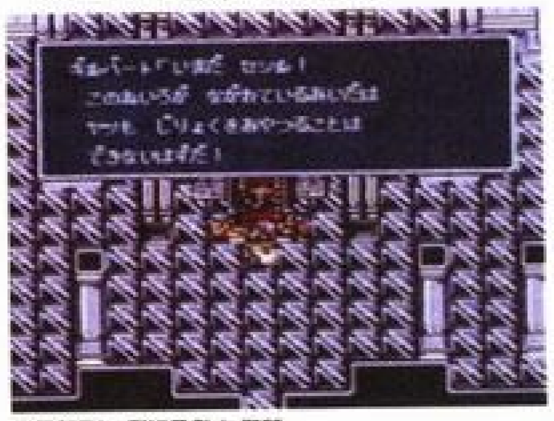
테라 : 이 따뜻한 음색은…

세실 : 길버트의 하프야!

다크엘프 : 뭐야! 이 기분나쁜 음악은! 으아아아아!

길버트 : 지금이야 세실! 이 음악이 흐르고 있을 동안은 녀석도 자력을 조정할 수 없을 거야! 검을! 검을 장비하는 거야!

세실 : 알았어 길버트!



다크엘프는 길버트의 노래에

마침내 길버트의 도움에 의해 잠시동안 자력은 사라졌다. 검과 갑옷을 장비한 세실은 다시 다크엘프에게 도전했다. 다크엘프는 변신을 해가면서 세실들에게 공격을 퍼부었지만 검을 지닌 세실은 번개같은 솜씨로 다크엘프를 무찔렀다. 그리고 무사히 크리스탈을 손에 넣은 후 트로이아로 향했다. 트로이아에 도착하자 8명의 여신관은 세실일행을 보며 놀람을 금치 못하였다.

신관 : 그것은!

신관 : 다름 아닌 크리스탈!

신관 : 되찾아 오셨군요!

신관 : 해냈어!

이때 어디선가 낯익은 목소리가 들려 왔다.

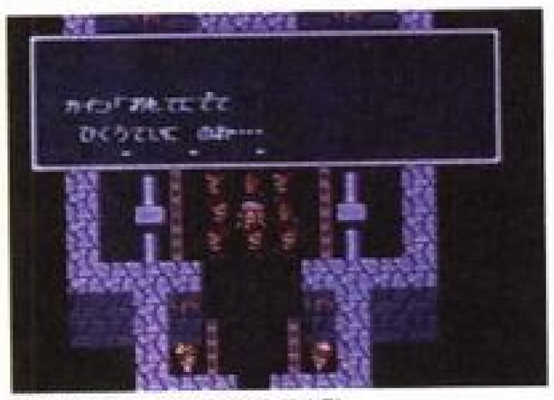
???? : 크리스탈을 손에 넣은 모양이군.

시드 : 이 목소리는?

세실 : 카인!

카인 : 앞으로 나와 비공정에 타라… 로자가 있는 곳까지 데리고 가 주지.

하는 수 없이 세실은 카인을 만나기 위해 밖으로 나가야만 했다. 하지만 그전에 길버트의 상태를 보러 갔다.



어디선가 들려 오는 카인의 목소리

길버트 : 해낸 것 같군요…

세실 : 길버트! 네 덕분이야.

길버트 : 그렇지…

시드 : 하지만 어째서 그녀석이 노래에?

길버트 : 이전 음유시인으로써 방랑하고 있을 때… 사악한 요정을 괴롭힐 수 있다는 노래란 것을 들은 적 있어서… 그래서 가능할 꺼라 생각하고…

양 : 덕분에 살았습니다.

길버트 : 그런… 저같은 게… 큭…

세실 : 길버트!

길버트 : 테라님…

테라 : 안나도 행복했을 거야. 자네같은 용감한 자에게 사랑받았으니까…

길버트 : 테라님…

테라 : 지금은 그병을 고치는 것만 생각해야 해. 안나의 원수는 내가 메테오로 반드시 갚아줄 테니까! 길버트… 네몫까지 말야.

길버트 : …감사합니다.

세실 : 길버트 너는… 용기있는 남자야…!

길버트 : 안나… 왠지 알게 된 거 같아…

길버트를 뒤로 하고 세실은 엔터프라이즈호에 올랐다. 로자를 구하기 위해! 그리고 고르베자를 물리치기 위해!

ATTACK

트로이아마을(トロイアの街)

바론의 북서쪽에 있는 마을. 트로이아성과 붙어 있다. 여자들로 이루어진 나라 트로이아의 직속마을이기 때문에 헌팅을 하러온 남자들이 매우 많다. 흑초코보에 대한 정보를 얻을 수 있으며 숨겨진 보물도 몇가지 찾을 수 있다. 팔고있는 무기는 모두 비금속류인점이 특이하다. 10000원짜리 회원증을 사면 술집에 들어갈 수 있다.

입수가능 아이템

미스릴나이프 미스릴의지팡이 5000길

구입가능 무기

이름	가격
큰망치	80
그레이트보우	2000
화염의화살	30
얼음의화살	30
번개의화살	30

구입가능 방어구

이름	가격
가죽모자	100
깃털달린모자	330
옷	50
가죽옷	200
루비반지	1000

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의꼬리	100
금침	400
처녀의키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의약제	50
회원증	10000

트로이아성(トロイア城)

8명의 여신관이 다스리고 있는 여성국가. 8명의 신관들과 이야기 한 후 길버트를 만나자. 길버트에게서 소곤소곤풀(ひそひそう)를 얻은 후 자력의 동굴로 가면 된다.

입수가능 아이템

에텔 에텔드라이 에릭서 은시과 그레이트보우 텐트 하이포션 박카스의술 만능약 소곤소곤풀 화염의화살 얼음의화살 번개의화살 산연초 루비반지

자력의 동굴(磁力の洞窟)

이곳은 트로이아성이 있는 대륙과 떨어져 있으므로 날아서 가야한다. 하지만 온통 숲으로 덮혀있어 엔터프라이즈호를 타고는 들어갈 수 없다. 트로이아 성에서 북쪽으로 계속 걸어가면 초코보가 사는 곳이 나오는데 이곳에는 흑초코보가 있으므로 흑초코보를 타고 가자. 동굴안에 들어가면 자력을 느끼게 되는데 이곳에서 금속제 무구를 장비하고 있으면 몸이 마비되므로 모두 비금속 무구로 바꾸어 주자. 양의 손톱이나 활 나무망치 등은 비금속이다. 던전은 지하 4층으로 구성되어 있으며 꽤 복잡하다. 3층과 4층에 각각 세이브 포인트가 있으므로 MP를 아끼지 말고 마법을 사용하자. 이곳의 적들은 대부분 불에 약하다. 4층에 내려가면 다크엘프와 싸우게 되지만 처음에는 전멸하게 된다. 그후 길버트가 노래를 한 후에는 자력이 사라지므로 장비를 바꾸고 싸우자.

입수가능 아이템

에텔×2 거미줄 동모래시계 하이포션×2 비상구 요정의손톱 2000길

Boss 다크엘프 (ダークエルフ)



변신전에는 마법을 주로 사용한다. 3연속 전체마법을 사용하지만 별로 위력은 없다. 변신후에는 HP를 10이하로 만드는 토르네이도나 전테에게 200이상의 데미지를 주는 다크브레스를 사용하므로 주의하자. 빛의 속성에 약하므로 세실에게 전설의 검을 장비해 주고 바사크 마법을 걸어주자. 나머지 캐릭터는 회복에 전념하는 것이 좋다.

PHASE 3 로자를 구하라!

Story Line

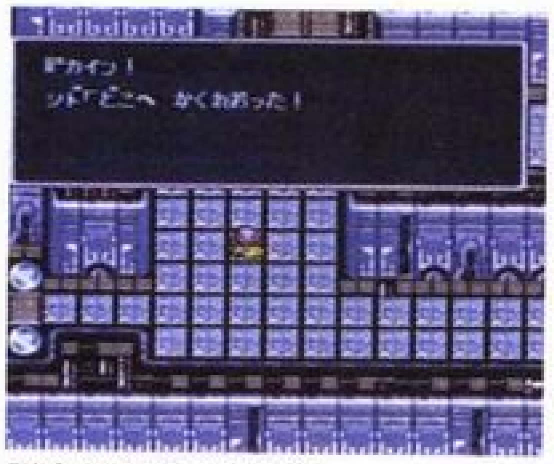
엔터프라이즈호를 타고 부상한 세실 일행은 붉은 날개를 타고 온 카인을 만나게 된다.

카인 : 땅의 크리스탈은?

세실 : 여기있다! 로자는 어디있지?

카인 : 훗 흥분하지마. 나의 비공정으로 넘어와라.

잠시후 엔터프라이즈호는 붉은날개와 함께 어디론가 끌려갔다. 그리고 세실일행은 기계로 된 건축물 안으로 들어오게 되었다.



카인은 세실일행을 조트의 탑으로

세실 : 카인!

시드 : 어디 숨은 거야!

카인 : 그렇게 흥분하지 말라고 고르베자님으로부터 한가지 명령이 있는 것 같으니까.

테라 : 고르베자!

고르베자 : 약속을 지켜주어서 기쁘군…

테라 : 모습을 드러내라!

고르베자 : 서두르고 싶은 마음은 알겠지만 나의 명령을 따라줬으면 좋겠어.

양 : 명령?

고르베자 : 나는 너의 사랑스런 로자와 함께 이 조트의 탑 최상층에 있다. 여기까지 도착한다면 로자의 목숨과 크리스탈을 교환해 주지.

세실 : 고르베자! 네녀석!

고르베자 : 빨리 오지 않으면 너의 중요한 로자의 목숨은 보증할 수 없지… 자 올라오거라!

이리하여 세실일행은 조트의 탑을 오르게 되었다. 탑내부는 온통 기계투성이었으며 그리 복잡하진 않았다.최상층을 향해 올라가던 세실일행은 5층 계단에서 세명의 소녀와 만나게 되었다.

???? : 어서오세요 조트의 탑에!

???? : 처음 뵙겠습니다.

???? : 우리들은 이 탑을 지키는 4천왕 바람의 발바시아님의 오른팔!

???? : 메가스 삼자매인 도그!

???? : 동일한 마그!

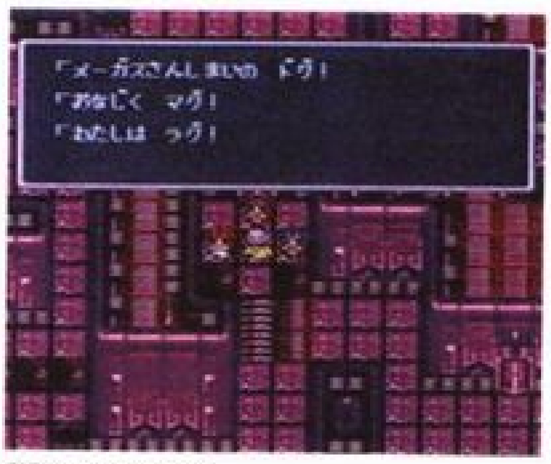
???? : 나는 라그!

도그 : 안됐지만 여기까지.

마그 : 크리스탈은 우리들이 가져가죠.

라그 : 우리들 자매의 델타어택으로 로자와는 안녕이야!

세실일행은 갑자기 나타난 3자매와 싸우게 되었다. 세명은 각각 흑마법 백마법 소생마법을 사용하며 마법을 튕겨내는 식으로 공격해왔지만 세실일행의 상대는 되지 못했다. 3자매를 물리치고 6층에 오르자 고르베자와 카인이 나타났다.



메가스 3자매의 등장

고르베자 : 수고했다 제군들…

테라 : 고르베자!

세실 : 로자는 어딨지?

고르베자 : 크리스탈이 먼저야.

세실 : 로자는 무사하지?

고르베자 : 물론 무사해. 자 크리스탈을 내놔라.

세실 : 자 여기있다. 로자를 돌려줘!

고르베자 : 로자? 무슨 소리지?

세실 : 뭐라고!?

시드 : 이야기가 틀리잖아!

테라 : 아무리 해도 소용없는 녀석이군!

고르베자 : 노인한테 볼 일은 없는데?

테라 : 너에겐 없더라도 나에겐 있어! 잘 알아둬…! 안나의 아픔을!!



고르베자와 카인

화가 난 테라는 홀로 고르베자를 상대했다. 하지만 테라의 마법은 고르베자에게 상처하나 주지 못했다. 그러자 테라는 결국 자신의 생명력을 MP로 바꾸어 메테오를 완성시켜 고르베자를 쓰러트렸다.



테라는 자신의 생명으로 메테오를!

고르베자 : 메테오를 사용할 줄은… 으윽!

세실 : 테라!

고르베자 : 하지만… 크리스탈은 얻었어… 돌아가자 카인!

카인 : …

고르베자 : 지금의 메테오로 인해 주술이 풀린 건가? 뭐 괜찮아. 너에겐 더 이상 볼 일 없다. 이 대가는 반드시 치루게 해주겠다!

세실 : 도망가게 둘줄 아냐! 고르베자!

고르베자 : 크… 장난치지마! …!?

세실 : 크… 어째서… 죽이지 않는 거지…

고르베자 : 네녀석은…

세실 : ?

고르베자 : 네녀석은 도대체… 으 으으

세실 : …?

고르베자 : 이… 이 승부는 다음으로 미루자…!

세실 : 테라!

테라 : 쓰러트린 줄 알았는데…

시드 : 말하면 안돼!

테라 : 이것도… 증오에 사로잡혀 싸운 결과일지 몰라… 안나의 복수를… 부탁…!

세실 : 테라!

양 : !

시드 : 눈 뜨지 못해! 이 젠장할 할배!

테라 : …

양 : 테라님…

시드 : 딸하고… 편안하게 살아야해…

세실 : 테라… 안나의 복수는… 우리들이 갚겠어!

테라가 세상을 떠난후 세실은 쓰러져 있던 카인에게 말을 걸었다.

세실 : 카인…! 카인!

카인 : …세실! 미 미안해… 나는 무슨짓을…

세실 : 조종당하고 있던 거야… 어쩔 수 없지.

카인 : 하지만… 의식은 있었어. 나는 로자를…

세실 : ! 로자는!?

카인 : 이 위야 시간이 없어!

로자 : 세실!

세실 : 로자…

로자 : 전 당신이 와주실 거라고 믿고 있었어요…

세실 : 네가 없어지고 난 후에 알게 되었어… 난 너를…

로자 : 세실…

시드 : 이거 이거 뜨거운데!

로자 : 카인!!

세실 : 제정신으로 돌아왔어…

카인 : 용서해 줘 로자… 조종당하고 있던 것만은 아냐! 나는 네곁에… 있고 싶었어!

로자 : 카인…

카인 : …

로자 : 함께 싸워요. 카인…

카인 : 미안해! 용서해줘 로자! 세실!

시드 : 에이! 이러고 있을 시간이 없어! 여긴 위험하다고!

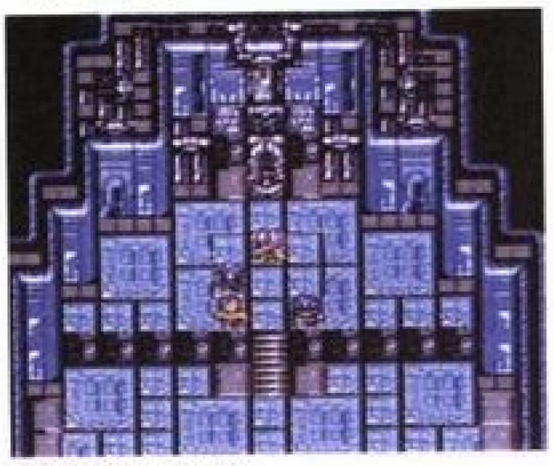
세실 : 가자 카인!

카인 : 세실…

세실 : 용기사인 너에겐 힘이 있어! 함께 고르베자와 싸우지 않을래?

카인 : …미안 세실… 로자…!

이렇게 해서 세실일행은 로자와 카인을 동료로 맞이하였다. 그리고 5인은 조트의 탑을 탈출하려 하였다. 하지만.



드디어 로자를 구해냈다

???? : 호호호호호호… 고르베자님에게 상처를 입히다니 너희들을 깔본 보양이였나 보군!

카인 : 고르베자 4천왕 바람의 발바시리아다!

발바리시아 : 카인. 너도 정신나간거 냐야? 그정도의 힘이 있으면서!

카인 : 정신나간게 아니라 제정신으로 돌아온 거라고 말해주지? 발바시아!

발바리시아 : 친한 것처럼 부르지마! 이렇게 될거라면 너나 로자를 죽였어야 했어. 하지만 메테오를 사용할 수 있는 자는 이미 없다. 모두 사이좋게 모인곳에서 함께 죽어줘야겠어!

카인 : 흥! 공중전은 너만 할 수 있는 게 아니야!

이렇게하여 5인은 사천왕중 한명인 발바리시아와 싸우게 되었다. 발바리시아는 몸을 회오리처럼 말아서 공격을 방어해 냈지만 카인의 점프로 회오리의 중심을 찔러 물리칠 수 있었다.

발바리시아 : 카인 네녀석…! 나를 쓰러트린다 해도… 마지막의 사천왕이 있다! 이 조트의 탑과 함께… 사라져버려라! 호호호호호호호호!

세실 : 무 무너진다!

카인 : 젠장!

시드 : 히야!

로자 : 절 잡아요! 텔레포!

로자의 마법으로 일행은 무사히 바론성에 도착했다.

세실 : 여기는…

로자 : 바론의 당신 방이에요.

시드 : 가짜 왕도 쓰러트렸으니까 이젠 안심해도 돼.

카인 : 세실… 말하지 않으면 안될 이야기가 있어…

시드 : 뭐지?

카인 : 크리스탈에 대한거야…

세실 : 트로이아에서 빌려온 땅의 크리스탈은 빼앗겨 버렸어… 이걸로 녀석의 손에 모든 크리스탈이 모인게 되지.

카인 : 아니 크리스탈은 아직 4개밖에 모이지 않았어!

로자 : 4개가 전부가 아니었나…

시드 : 소문으로 들은 적이 있어!

로자 : 설마…

카인 : 그래… 어둠의 크리스탈!

시드 : 이 세계의 4개의 크리스탈은 말하자면 앞면의 크리스탈…

양 : 뒷면의 크리스탈이…

세실 : 그 어둠의 크리스탈이!

카인 : 그래. 그러니까 고르베자에게 넘어간 크리스탈은 아직 반밖에 되지 않아!

시드 : 하지만 어둠의 크리스탈의 소문은 듣기만 했을 뿐 어디 있는지는…

카인 : 하지만 고르베자는 찾고 있었어.

세실 : 서두르지 않으면 안돼! 도대체 어디에?

카인 : 추측대로라면 앞면과 뒷면… 지저야!

양 : 지저?

시드 : 구멍이라도 파지 않으면 안돼겠군?

카인 : 어쨌든 녀석은 앞면과 뒷면… 즉 빛과 어둠의 크리스탈이 모두 모였을 때 달로 가는 길이 열린다고 했어…

세실 : 달로의 길?

카인 : 잘은 모르겠지만… 그 열쇄가 이것인 것 같아. 너에게 넘겨줄게.

세실 : 이건?

카인 : 이걸 가지고 어딘가에 가면 지저로의 길이 열리는 것 같아…

양 : 어딘가?

로자 : 도대체 어디에?

카인 : 모르겠어…

시드 : 뭘 생각하고 있는 거야? 엔터프라이즈호가 있잖아! 이 세계쯤이야 눈깜짝 할 사이에 돌 수 있다고!

세실 : 하지만 그건 조트의 탑에…

시드 : 얕보지마! 최신형이라고 말했잖아! 원격조정으로 정확하게 바론에 불러 놨지!

양 : 그럼 결정된 거군.

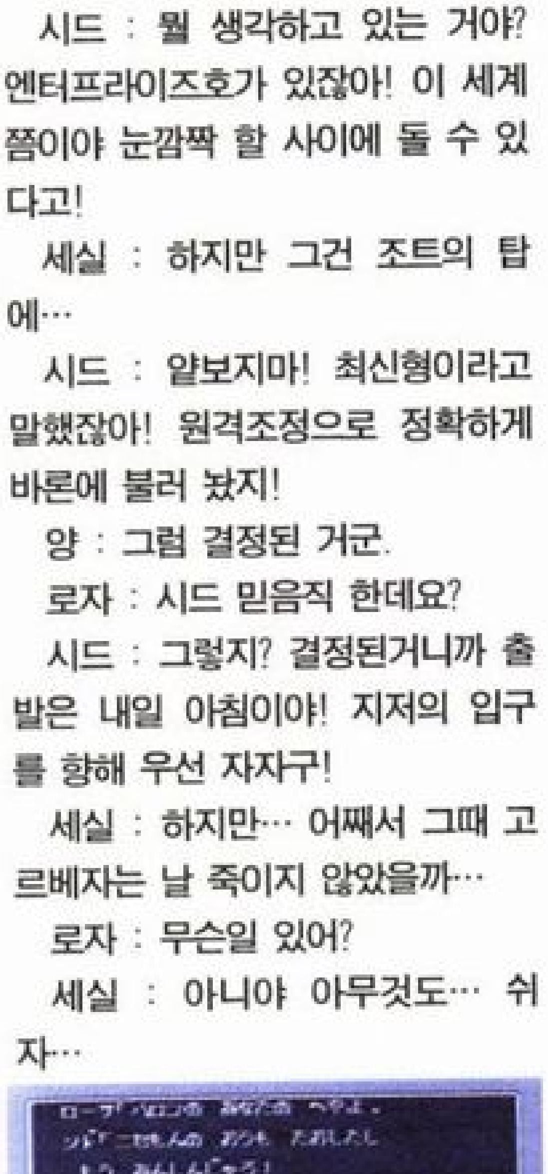
로자 : 시드 믿음직 한데요?

시드 : 그렇지? 결정된거니까 출발은 내일 아침이야! 지저의 입구를 향해 우선 자자구!

세실 : 하지만… 어째서 그때 고르베자는 날 죽이지 않았을까…

로자 : 무슨일 있어?

세실 : 아니야 아무것도… 쉬자…



바론성으로 돌아온 5인

이리하여 하루가 지나고 5인은 지저의 입구를 찾기 위해 다시 여행을 떠났다.

ATTACK

조트의 탑(ゾットの塔)

모두 7층으로 구성되어 있으며 거의 일방통행이나 마찬가지다. 각 층마다 아이템이 있는데 모두 무기이므로 꼭 얻어가자. 특히 5층에 아이템이 몰려있다. 5층에는 세이브 포인트가 있으며 6층으로 올라갈 때 중간보스인 메가스3자매가 나온다. 3자매를 물리친후 6층으로 올라가면 이벤트가 일어나고 7층에서 탈출할 때 발바시아와 전투하게 된다. 전투후에는 바론성으로 되돌아 오게 된다.

입수가능 아이템

지옥의손톱 사제의로브 대지의 손톱
프레임실드 프레임소드 프레임메일

Boss
메가스삼자매
(メーガス三姉妹)



마그는 백마법을 도그는 회생마법과 보통공격을 라그는 흑마법을 사용한다. 그녀들이 사용하는 델타어택은 마그가 도그에게 리후렉을 걸어준 후 라그가 도그에게 흑마법을 사용해 우리게에 확실하게 공격하는 것이다. 약 400정도의 데미지를 받게 되므로 주의하자. 라그가 가깝다고 먼저 죽이면 도그가 살려내게 되므로 시간이 걸리더라도 도그를 먼저 죽이자. 때론 마그가 회생마법을 쓸 경우도 있지만 그러지 않길 빌 수밖에 없다.

Boss
발바리시아
(バルバリシア)



4천왕의 명성에 걸맞게 꽤 어려운 적. 전투가 시작되자마자 머리카락을 휘감아 회오리처럼 변하는데 이때는 공격이 잘 통하지 않으며 토르네이드 마법을 사용하므로 주의하자. 이럴 때에는 카인의 점프공격을 사용하면 회오리를 풀 수 있다. 회오리를 풀 때는 머리카락으로 한명을 공격하므로 주의하자.

PHASE 4 드와프의 나라

Story Line

지저로 내려가기 위해 정보를 모으던 세실은 아가루트 마을에 끝없는 우물이 있다는 소문을 듣게 된다. 소문대로 아가루트 마을에는 엄청난 동굴이 있었다. 그리고 이곳에 마그마의 돌을 던지자 놀라운 일이 일어났다. 휴화산이 활동을 개시한 것이다. 잠시후 엔터프라이즈호에 탄 일행은 더욱더 놀라움을 금치 못하였다. 화산에 구멍이 뚫린 것 이다. 이 구멍을 통해 세실일행은 지저세계로 내려가게 되었다.



아가루트 마을의 뒷산에 구멍이

세실 : 저것은!?

카인 : 붉은날개다!

갑자기 나타난 붉은 날개는 땅에 전차들과 싸우는 것 같았다. 이 사이에 끼어들게된 엔터프라이즈호는 위기에 처했다.

양 : 한발 늦었는가!

세실 : 싸우고 있는 건가…?

시드 : 에잇! 강행돌파한다! 꽉 잡고 있으라구!

하지만 이미 엔터프라이즈호는 양쪽의 포탄에 협공당하는 것처럼 되어버렸다.

시드 : 안되겠어? 엔터프라이즈! 조금만 더 버텨줘!

세실 : 떨어진다!



지저에는 전쟁이

얼마정도의 시간이 흐른 후 깨어난 일행은 아직도 쓰러져 있는 세실을 일으켰다.

로자 : 세실!

세실 : 로자!

세실 : …모두 무사한가?

시드 : 응… 하지만 엔터프라이즈가 고장나 버렸어… 이대로 나는 건 너무 위험해.

세실 : 하는 수 없지… 내려보자구.

고장난 엔터프라이즈에서 내린 세실 일행은 주변에 있는 드와프 성으로 향했다. 드와프 성은 드와프들의 왕인 지옷트(ジオット)가 통치하고 있는 나라였다. 성으로 들어간 일행은 우선 왕을 만나 보았다.

드와프왕 : 무사했는가?

세실 : 당신은?

드와프왕 : 나는 이 지저세계를 통치하는 드와프왕 지옷트.

세실 : 어둠의 크리스탈은?

지옷트 : 역시 그 일 때문인가? 녀석들의 동료들로부터 포격을 받았다. 우리들도 간신히 물리쳐 냈다.

카인 : 지저의 크리스탈은 아직 무사한가?

지옷트 : 안됐지만 4개중 2개는 녀석들에게 넘겨주고 말았다.

양 : 역시 늦어버리고 말았나…

지옷트 : 하지만 이성의 크리스탈은 아직 무사해. 드와프 전차대가 어떻게든 막아냈다.

로자 : 금방 비공정과 싸우고 있던 전차 말이군요?

지옷트 : 호 그게 비공정이라고 하는 거군? 윗세계에는 그런 것도 있다니… 무적을 자랑하는 전차대도 하늘로부터의 공격에는 좀 힘에 겨워서… 그래 너희들의 비공정이라는 걸로 엄호를 받으면 안될까?

시드 : 그게 전의 포격으로 불시착하여 약간 맛이 가버렸거든.

지옷트 : 수리에 필요한 것은 준비해줄까?

시드 : 응급처치는 가능하겠지만 지저의 용암열에는 선체가 견뎌내지 못해. 지상으로 올라가 미스릴에서 장갑을 바꿔야 하지! 좋아 우선 해볼까?

세실 : 시드!

시드 : 뭐 금방 돌아올 게! 파워업해서 돌아올테니까 기다리고 있으라구!

로자 : 조심하세요…

시드 : 호호 로자! 나에겐 반하지 말라구!

세실 : 지옷트왕. 이성의 크리스탈은 도대체 어디에?

지옷트 : 숨길 필요는 없지. 이 옥좌뒤가 숨겨진 방이야! 이렇게 하면 내가 보고있는 앞에서는 안전하다는 거지!

양 : !

세실 : 어떻게 된 거야? 양?

양 : 누군가가 훔치려 하고 있어!

지옷트 : 어떤 놈이!

세실 : 아무도 없는데?

양 : 방금전에 그런 느낌을 받았어!

지옷트 : 문을 열어라!

드와프 : 예!

일행은 비밀문을 통해 안으로들어갔다. 하지만 4명이 모두 들어가자 문이 닫혀 버렸다.

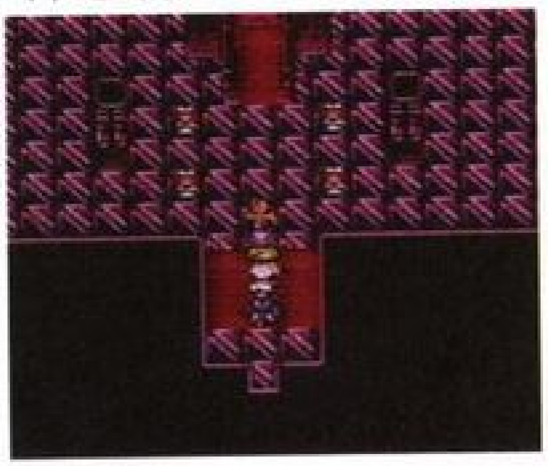
카인 : 열리지 않아!

???? : 카하하하하하!

세실 : ?

로자 : 인형이?

눈앞에는 4명의 인형이 춤을 추고 있었다. 하지만 갑자기 그들은 세실을 공격해 왔다. 작은 3마리의 인형을 없애자 나머지 3마리는 거대인형으로 합체하여 세실을 공격해 왔다. 하지만 4명의 힘을 모아 겨우 물리칠 수 있었다.



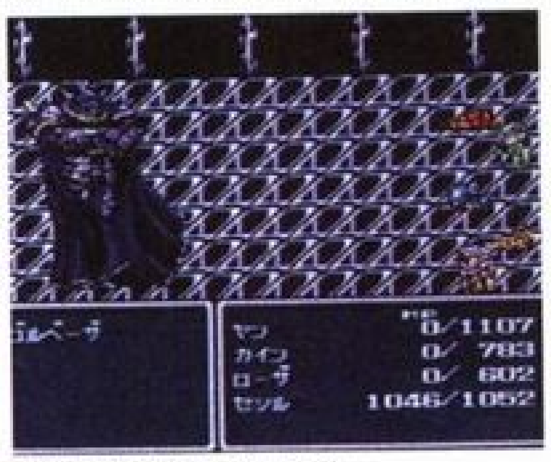
인형들은 과연…

????: 오래간 만이군!

세실 : 고르베자…!

고르베자 : 어제는 고마웠어. 하지만 그 메테오를 쓰던 노인도 더 이상 없지. 그때의 답례로 내가 왜 크리스탈을 모으고 있는지 가르쳐 주지. 8개의 크리스탈… 그것은 봉인된 달로의 길 바빌탑을 부활시키기 위한 열쇠다. 달에는 우리들 인간의 지혜를 뛰어넘는 힘이 있다고 한다. 이 크리스탈로 7개째… 남은 것은 이제 1개가 된거야. 이것도 너희들의 덕택이지. 이에대한 답례도 하지 않으면 안되지. 받아라! 이게 내가주는 마지막 선물이다!

말을 끝낸 고르베자는 세실일행을 향해 공격해 왔다. 전투의 시작과 동시에 고르베자는 4인을 주문으로 묶고 흑룡을 불러내 한명씩 쓰러트려 나갔다. 하지만 이때 어디선가 본 용이 등장하여 흑룡을 쓰러트렸다. 그것은 바로 리디아의 소환수였던 것이다. 흑룡을 쓰러트린 리디아는 세실의 주문을 풀어주었다. 그리고 여러 가지 소환수를 사용해 겨우 고르베자를 쓰러트렸다.



갑자기 어른이 되어 나타난 리디아

세실 : 쓰러트렸어…! 고르베자를 쓰러트렸어!

로자 : 리디아 네 덕분이야!

세실 : 하지만 그 모습은?

리디아 : 리바이아산에게 먹혀서 환계로 가게 되었어요.

세실 : 환계?

리디아 : 환수들이 사는 세계에요. 거기서 환수들이 친구가 되어 주었죠. 백마법은 사용하지 못하게 되었지만 그만큼 소환마법과 흑마법의 실력은 늘었어요! 하지만 환계는 이곳과 시간의 흐름이 틀려서…

로자 : 그래서 어른으로?

카인 : 세실 이 아이는?

세실 : 미스트 마을의 리디아야.

카인 : 그때 그 아이?

양 : 이거 놀랐는데…

세실 : 하지만 어째서 우리들을… 나는 너의 어머니를…

리디아 : 말하지 마세요! 환계의 여왕님께 들었어요. 지금 훨씬 더 큰 운명이 움직이고 있다고… 당신들이 그에 대항하지 않으면 안된다고…

세실 : 리디아…!

????: 나는… 죽지않아!

세실 : 큰일이야 크리스탈을!

이리하여 결국 고르베자에게 7번째 크리스탈마저 빼앗기고 말았다.

세실 : 죄송합니다. 크리스탈을 고르베자의 손에…

지옷트 : 어쩔 수 없지. 이렇게 된다면 마지막 크리스탈을 찾아낼 수밖에.

로자 : 마지막 크리스탈은 어디에 있죠?

지옷트 : 남서쪽에 있는 봉인의 동굴이야. 고르베자가 그쪽으로 향했겠지만 서두를 필요는 없어. 봉인을 열 수 있는 열쇠가 없으면 그 동굴에 들어가는 것은 불가능해. 그래서 말인데 너희들에게 부탁이 있어.

세실 : 크리스탈을 빼앗긴 건 저희들의 책임입니다! 어떻게든 힘이 된다면…

지옷트 : 고르베자가 봉인의 동굴로 가고 있을 지금이 챤스야. 바빌탑에 침입해서 7개의 크리스탈을 빼앗아 오지 않겠나?

카인 : 바빌탑에?

양 : 적의 본거지에 침입하란 말인가요?

지옷트 : 걱정할 필요는 없어! 우리의 전차부대가 적을 끌어낼테니까! 그때를 틈타 자네들이 크리스탈을 탈환해 오게! 고르베자가 없는 지금밖엔 안돼!

카인 : 어쩌지?

리디아 : 적의 기지잖아요?

로자 : 확실히 위험해요.

양 : 하지만 호랑이를 잡으려면 호랑이굴로 들어가야 한다…

카인 : 고르베자가 없는 지금밖에 챤스가 없어.

세실 : 좋아… 하겠습니다!

지옷트 : 부탁해! 이성의 지하에 빠져나가는 통로가 있어! 건투를 빌겠네.



지오트왕은 도움을 요청하고

결국 리디아와 합류한 세실일행은 왕의 말에 따라 7개의 크리스탈을 빼앗기 위해 고르베자의 본거지인 바빌탑으로 향한다. 바빌탑의 내부는 조트의 탑과 같이 기계로 되어 있었다. 내부는 넓지 않았지만 그 높이는 꽤 높은 것 같았다. 8층까지 올라간 일행은 어떤 과학자가 누군가를 워프시키는 장면을 보게 되었다.

박사 : 루비칸테님 조심하십시오…

루비칸테 : 걱정마라. 인술이란 것을 쓰는 에브라나의 성은 이미 손에 넣었다. 자리를 잘 지키고 있거라.

박사 : 하하하! 고르베자님도 루비칸테님도 없어! 내가 최고자라구!

리디아 : 이상한 할아버지.

로자 : 쉿!

박사 : 거기 있는 건 누구지?

세실 : 걸렸다!

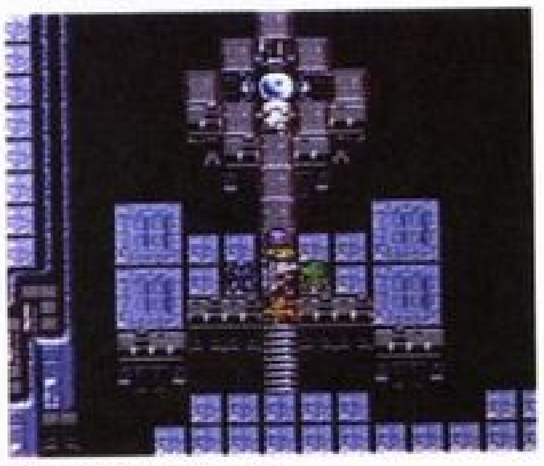
박사 : 네녀석 세실! 어느틈에!

카인 : 훗. 루비칸테는 없어! 네녀석이 우리를 이길 수 있을까?

박사 : 훗 바보로 보지말아줘! 4천왕에는 끼지 못했지만 고르베자님의 브레인이라고도 불리는 이 루게이에! 이 바빌탑은 내가 명예를 걸고 지키겠다!

카인 : 웃기지마!

루게이에 : 우우우! 이 루게이에가 낳은 최고의 아들이 너희들의 목을 비틀어 주겠다!



악긴 맺이긴 박사 루게이에

루게이에는 이렇게 말하고 요상한 고철덩어리를 불러왔다. 하지만 이 고철은 박사의 말을 제대로 듣지 않아 오히려 박사쪽을 공격하고 덩달아 박사는 우리편을 회복시켜주기까지 했다. 결국 바보같은 콤비는 세실일행에게 간단히 쓰러졌다.

루게이에 : 힛힛힛… 이 바빌탑은 대지를 통과하여 지상과 지저를 연결하고 있다. 크리스탈은 이미 루비칸테가 지상으로 가지고 갔다! 드와프는 내가 만든 거대포로 전멸이야… 힛힛힛!

리디아 : 드와프들이 위험해요!

양 : 거대포라는 걸!

카인 : 부셔야해!

드와프들의 위기를 알게된 일행은 루게이에가 남긴 열쇠를 가지고 5층으로 향했다.

????: 우하하하! 죽어라 드와프들!

세실 : 거기까지야!

????: 네녀석들은? 어떻게 이곳까지!

병사들은 세실 일행에게 힘을 다해 덤볐지만 역시 상대가 되지 않았다.

????: 이렇게 된다면! 자 이걸로 누구도 거대포를 막을 순 없어!

세실 : 큰일이야!

카인 : 이런짓을!

세실 : 양!

로자 : 무엇을?

양 : 여기는 내가 어떻게든 막겠다! 너네들은 빨리 탈출해!

리디아 : 싫어!

세실 : 폭발할 거야! 양!

양 : …미안!

양은 있는 힘을 다해 나머지 일행을 방 밖으로 밀어냈다.

세실 : 양!

양 : 아내에게 전해줘… 내몫까지 살아달라고!

카인 : 문을열어 양!

리디아 : 양!

로자 : 부탁해요 바보같은 짓은 마세요!

세실 : 양!

양 : 즐거운 여행이였어!

세실 : 열어 양!

양 : 우아아아아악!

세실 : 야아앙~~!

결국 양은 모두를 위해 자신을 희생시켰다. 컨트롤실은 완전히 부서져 들어갈 수도 없게 되었다. 슬픔을 참으며 세실일행은 탑을 빠져 나오게 되었다. 하지만…

????: 꽤 재미있게 해주는데?

세실 : 고르베자!

고르베자 : 주인없는 새에 도둑질인가? 장난은 여기까지야… 슬슬 끝내자구. 자 잘가라!

고르베자에 의해 다리는 끊어졌고 세실일행은 바닥으로 떨어지게 되었다. 하지만 갑자기 날아온 엔테프라이즈호가 일행을 받아냈다.

시드 : 휴 간발의 차였어.

로자 : 시드!

시드 : 양은 어떻게 된거야?

로자 : 그게…

세실 : 거대포를 막기 위해…

시드 : 그렇군… 양…

리디아 : 흑…

시드 : 그쪽의 아가씨는?

세실 : 미스트의… 리디아야.

이때 갑자기 붉은날개가 나타난다.

시드 : 칫! 따라온 건가?

카인 : 떨어트리지 못하나?

시드 : 이쪽이 성능은 우세할텐데…! 녀석들도 붉은날개를 개조한 것 같아.

리디아 : 따라잡히겠어!

시드 : 분발해라 엔터프라이즈! 엔진이 견뎌내지 못해! 세실 몸 맡아줘!

세실 : 어쩔려구?

시드 : 엔터프라이즈가 지상으로 나갈 때 이 폭탄으로 구멍을 막아버리겠어!

로자 : 시드 설마!

시드 : 로자 너하고 세실의 아이가 보고싶었는데… 양이 외로워할지 몰라! 너희들은 바론성으로 가서 내 제자들과 만나라!

세실 : 시드!

리디아 : 할아버지!

세실 : 적어도 아저씨라고는 불러줘야지!

시드 : 알았지? 바론성으로 가는 거야!

시드는 온몸에 폭탄을 지고 엔터프라이즈호에서 뛰어내렸다. 지저와 지상의 구멍은 막히고 세실 일행은 무사히 지상으로 올라올 수 있었다. 하지만 슬퍼하고 있을 수만은 없다. 양 시드 테라 그리고 파롬 포롬… 모두의 원수를 갚는 그날까지…



폭탄을 안고 뛰어내리는 시드

ATTACK

아가루트 마을

카인에게 마그마의 돌(マグマのいし)을 받은 후 이마을로 와서 우물에 돌을 떨어트리자. 그러면 화산이 폭발하여 지저로의 길이 생긴다.

드와프의 성(ドワーフの)

지저세계를 지배하고 있는 나라이다. 왕의 방에 들어가면 이벤트가 발생하여 크리스탈룸에 들어가게 되고 여기서 보스와 싸울 수 있다. 그후 고르베자가 나타나 또다시 전투가 일어나며 고르베자를 물리치면 자유롭게 행동할 수 있게 된다. 성안에는 많은 아이템이 있으므로 아이템을 모두 모으고 무구를 정비한 후 지하통로를 이용해 성의 반대쪽으로 나가자.

입수가능 아이템

용린서적 드와프의 도끼 박카스의술×2
엘릭서×2 엘릭서×2 은모래시계
파워리스트 하이포션 흑대도복
기절의아체×3 코테이지×3

구입가능 무기

이름	가격
드와프의도끼	15000
그레이트보우	2000
어둠의화살	40
플레임소드	14000
화염의창	11000

구입가능 방어구

이름	가격
플레임실드	1250
플레임메일	30000
사제의모자	2000
사제의로브	1200
룬의팔지	2000

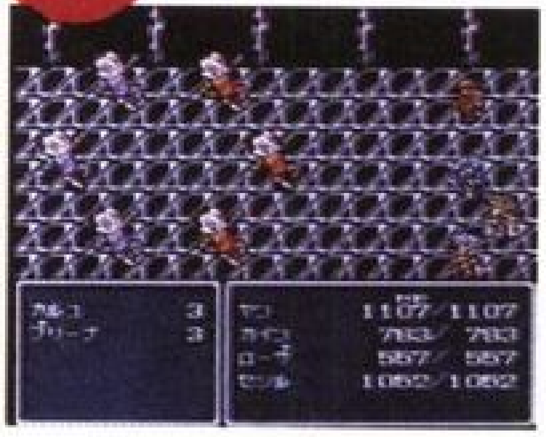
구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의꼬리	100
하이포션	150
텐트	100
코테이지	500
소인의빵	50
기절의아체	50
만능약	5000
금침	400
처녀의키스	400
손망치	80
다이어트푸드	100
산언초	50

구입가능 아이템

이름	가격
안약	30
해독제	40
십자가	100

Boss 카르고프리나 (カルゴフリーナ)



크리스탈을 빼앗으러 온 고르베자의 자객. 처음에는 카르고 3마리과 프리나 3마리로 공격해 온다. 하지만 앞에 있는 3마리가 모두 죽으면 거대한 인형으로 변신한다. 거대인형은 공격력이 매우 세므로 주의하자. 뒤의 3명에게 스톱 등의 마법이나 모래시계를 사용하여 움직지이 못하게 한 후 모두 죽여버리면 합체인형과 싸우지 않아도 된다.

Boss 고르베자(ゴルベーザ)



처음에는 리디아와 세실만이 살아있으므로 피닉스의 꼬리를 사용해 나머지를 살려낸 후 싸우자. 고르베자는 라 계열의 마법을 주로 사용하는데 5명이 모두 살아있다면 별로 어렵지 않을 것이다. 둘이서 싸워도 이길 수 있지만 꽤 힘들 것이다.

바빌탑(バブイル塔)

드와프성의 지하를 통해 밖으로 나온 후 북서쪽으로 계속 걸어가면 도착하게 된다. 모두 8층으로 구성

되어 있으며 두군데의 세이브 포인트가 존재한다. 많은 무기가 있으며 모두 반드시 필요한 무기들이다. 드와프성에서 파는 화염계 갑옷과 화염계 무기는 역효과를 내므로 장비하지 말자.

5층에는 잠겨진 문이 있지만 열리지 않는다. 8층에 올라가면 루게이에 박사와 싸우게 되며 그를 이기고 얻게 되는 루게이에의 열쇠(ルゲイエのカギ)를 5층의 문에 사용하면 양이 죽는 이벤트가 일어난다. 그후 1층까지 내려오자. 대부분의 상자에는 적들이 숨어 있으므로 주의하는 것이 좋다. 대부분 화염속성의 적들이므로 냉기계 무기를 장비하는 것이 좋다.

입수가능 아이템

얼음학실×2 에텔 그린베레 얼음창 아이스브랜드 고양이손톱 하이포션×2 커러보우 피닉스의꼬리 아이스아머 아이스실드 남극의바람 북극의바람 에텔드라이

Boss 루게이에 & 바르나바 (ルゲイエ & バルナバ)



루게이에 박사와 그가 만든 로봇 바르나바. 하지만 실패작인지 바르나바은 박사를 때린다. 타이탄 2방이면 가볍게 저세상으로 보낼 수 있을 것이다. 만약 죽이지 못하면 바르나바는 자폭해 버린다.

루게이에(ルゲイエ)

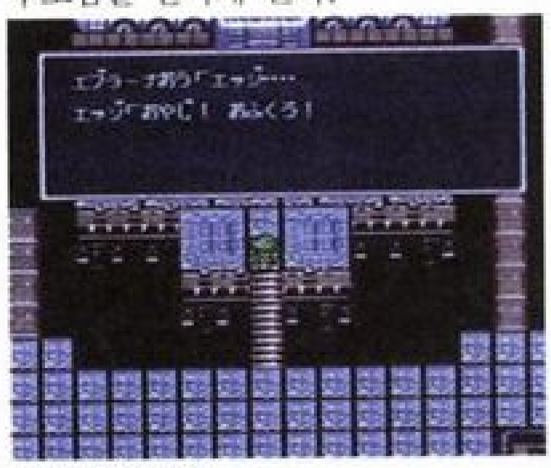
화가난 루게이에게 변신하여 공격해 온다. 전투 시작과 함께 독공격을 하므로 우선을 독을 치료하자. 주공격은 빔과 화염방사인데 별로 위력적이진 않다. 카인의 점프와 리디아의 타이탄 마법으로 쉽게 이길 수 있다. 우리편을 회복해 주는 바보같은 짓도 한다.

제 3 부 달의 주민

PHASE 1 최후의 닌자

Story Line

다시 지상으로 올라온 세실 일행은 시드의 말에 따라 바론 성으로 향했다. 성에 도착한 세실은 시드의 부하들을 만났고 부하들은 엔터프라이즈호를 개조해 주었다. 개조된 엔터프라이즈를 사용하면 호버선을 들어올려 에브라나 근처의 바빌탑에 들어갈 수 있는 것이었다. 호버선을 이용해 에브라나동굴에 잠입한 일행은 3층에서 한 남자가 고르베자 4천왕중 한명인 루비칸테와 대치하고 있는 것을 보았다. 그는 에브라나 왕국의 왕자 엣지였고 일행과 합류하게 된다. 엣지의 도움으로 바빌탑 내부로 잠입된 세실 일행은 엣지의 부모님을 만나게 된다.



에브라나의 왕과 왕비

갑자기 돌변한 왕과 왕비는 엣지를 공격했고 겨우 세실의 도움으로 피할 수 있었다. 전투에 들어간 일행이 왕과 왕비를 정신이 들 정도로 패주자 제정신을 차렸다. 하지만 이미 왕과 왕비는 루게이에에게 개조당했을 뿐 이세상 사람이 아니었고 결국 사라지고 말았다.

엣지 : 우아아아아!

로자 : 너무해!

이때 주위에 화염의 회오리가 일면서 루비칸테가 나타났다.

루비칸테 : 루게이에 녀석 이딴 짓을 하다니…!

엣지 : 루비칸테! 네녀석만은 용서할 수 없어! 용서하지 못한다고!

루비칸테 : 왕과 왕비를 마물로 만든 것은 루게이에 녀석이 멋대로 한 일… 그 무례는 사과하지… 나는 다른녀석들과는 달리 정정당당하게 싸우고 싶은 거다!

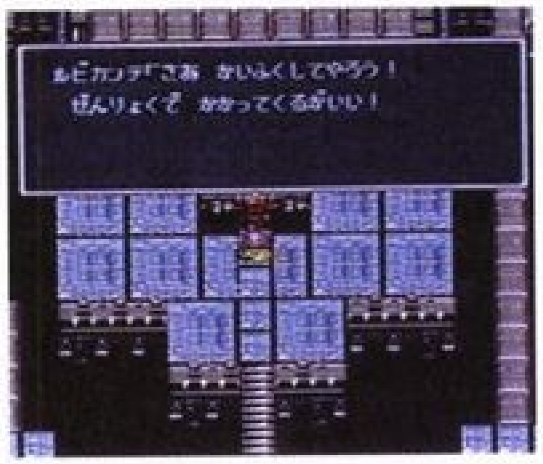
엣지 : 말로만 끝날 줄 아냐!

루비칸테 : 나는 너처럼 용기있는 자를 좋아해. …하지만 그런 감정에 빠져버리는 인간은 완전한 강함을 손에 넣을 수 없어…

엣지 : 그 인간의 분노란 것을… 맛보여주지!

분노한 엣지는 자신의 새로운 힘을 이끌어 냈다.

루비칸테 : 호… 분노란 것은 인간을 강하게 하는가! 하지만 나의 불꽃망토는 냉기까지도 막아낸다!



다시 나타난 루비칸테

이렇게 이야기한 루비칸테는 일행을 회복시켜 준 후 전투에 들어갔다. 루비칸테는 불꽃망토를 이용해 얼음계 공격을 막아냈지만 본질적으론 얼음에 약했다. 결국 얼음창을 장비한 카인의 점프공격에 의해 쓰러지게 되었다.

원수를 갚은 엣지와 계속해 손을 잡게된 세실 일행은 크리스탈룸으로 들어갔다. 방안에는 고르베자가 모아둔 7개의 크리스탈이 고스란히 있었다. 하지만 갑자기 바닥이 사라지면서 안으로 빠지게 된다. 지저부로 떨어진 일행은 탑안에서 적의 신형 비공정을 발견하게 되고 이것을 훔쳐 드와프성까지 돌아오게 된다. 왕에게서 새로운 임무를 받은 일행은 마지막 크리스탈을 손에 넣기 위해 봉인의 동굴로 향하게 된다.



지오트왕의 새로운 임무

ATTACK

바론성(バロン城)

지상으로 나오면 엔터프라이즈호를 타고 바론성으로 향하자. 바론성 내를 돌아다니다 보면 시드의 제자들을 만나게 되고 말을 걸면 엔터프라이즈호를 개조해 준다. 이것을 타고 호버선위로 간 뒤 결정버튼을 누르면 호버선을 집어 올릴 수 있다.

에브라나동굴(エブラーナの洞窟)

에브라나성의 폐허에서 호버선을 타고 서북쪽으로 가면 들어갈 수 있는 동굴. 지하2층에는 피난온 에브라나 국민들이 살고 있다. 모두 3층으로 구성되어 있다고 볼 수 있으며 바빌탑 지상부와 연결되어 있다.

바빌탑(バブイルの塔) 상층부

바빌탑 지저부와 흡사한 형태의 탑. 내부는 별로 복잡하지 않으므로 길만 따라가면 된다. 지하5층까

지 내려오면 엣지의 아버지와 어머니를 만나게 된다. 에브라나 왕과 왕비를 없애고 나면 루비칸테가 나타나 다시 전투를 치뤄야 한다. 다행이 HP MP를 회복시켜주므로 걱정할 필요는 없다. 루비칸테를 물리친 후 크리스탈룸으로 들어가면 함정에 빠져 바빌탑 지저부로 떨어지게 된다. 지저부를 계속 내려오다 보면 적의 비공정을 발견하여 탈출하게 된다.

Boss 에브라나왕 에브라나왕비(エブラーナおう & おうひ)



루게이에 박사에 의해 마물로 개조당한 엣지의 부모. 마법공격을 해오지만 거의 일행에게 데미지를 주지 못한다. 타이탄을 3번정도 부른다면 알아서 죽는다.

Boss 루비칸테(ルビカンテ)



4천왕의 최강이라고 부릴만큼 강한 실력을 가지고 있다. 2가지 패턴이 있는데 망토를 둘르고 있을때는 화염은 물론 냉기계 공격가지 흡수해 버리므로 주의하자. 망토를 펼칠 때에는 방어력이 떨어지고 냉기공격에 약해지지만 화이라나 화염용을 쓰는데 화염용에 당하면 살아남기 힘드므로 회복에 힘쓰자. 제일 좋은 방법은 역시 카인에게 얼음창을 장비시켜준 후 점프시키는 것이다.

드와프성(ドワーフの城)

팰콘을 타면 아직 용암위를 지나갈 수 없다는 것을 알게 된다. 우선은 드와프 성으로 와 왕을 만나고 시드를 찾자. 시드는 팰콘을 개조해 준다.

PHASE 2 환계

Story Line

이 부분은 지저의 팰콘을 모은 후 자유롭게 진행할 수 있는 부분이다. 봉인의 동굴에 가기 전에도 가능하지만 레벨이 적어도 35이상 되어야 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 만약 거인을 물리치고 난 후라면 약간 내용이 달라질 수도 있다. 레벨모으는 것이 귀찮지 않다면 봉인의 동굴로 가기 전에 환수의 동굴과 요정의 동굴을 클리어 하도록 하자.

ATTACK

환수의 동굴(げんじゅうの洞窟)

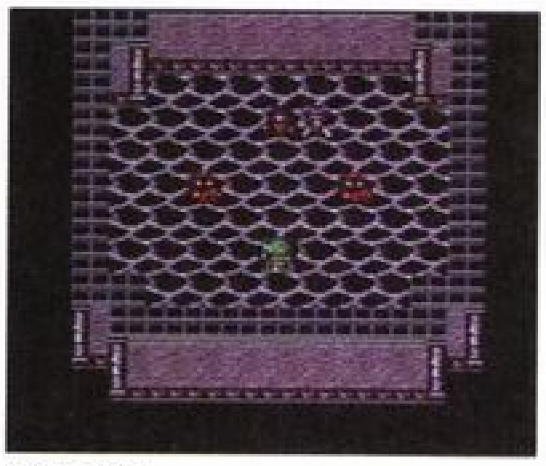
환계로 통하는 동굴. 실프의 동굴처럼 바닥에 데미지 존이 널려 있다. 몇가지 좋은 무기가 숨겨져 있으므로 모두 얻도록 하자. 비밀통로도 많으므로 유의하는 것이 좋다. 4층까지 가면 환계로 갈 수 있다.



이곳이 환계 입구이다.

환수의 마을(げんじゅうのまち)

환수들이 살고 있는 마을로 꽤 좋은 무구를 팔고 있다. 도서관에서는 환수의 왕과 여왕인 아수라 리바이아산과 차례대로 싸울 수 있으며 그들을 이기면 각 소환마법을 얻을 수 있다.



환수왕과 왕비

Boss 아수라(アスラ)



4가지 공격을 해오는 보스로써 자신에게 케알다 프로테스 레이즈를 걸며 우리편을 공격해 온다. 우선 케알다를 놔두면 계속해서 회복하므로 아무리 때려도 소용이 없다. 그러므로 로자의 리후렉 마법을 아수라에게 걸어주자. 또한 아수라의 보통 공격력은 엄청나게 강한데 이것은 이지스의 방패로만 막을 수 있다. 그러므로 싸우기 전에 동굴로 올라가 데미지존을 이용해 전원의 HP를 1로 만든 뒤 이지스의 방패를 장비한 세실의 HP만 꽉 채워주고 싸우자. 나머지 캐릭터는 HP가 1이므로 세실이 계속해서 막아줄 것이다. 만약 세실이 바사크에 걸리면 막아주지 않으므로 바사크는 사용하지 말자.

Boss 리바이아산(リヴァイアサン)



앞을 볼 때는 대해일 공격을 하며 뒤로 돌아서면 브리자라를 쓴다. HP가 매우 높으며 대해일은 매우 강하므로 HP에 신경써 가면서 싸우자. 당연히 불의 마법에 약하다. 아수라에 비해서는 까다롭지 않은 보스라고 볼 수 있다.

실프의 동굴(シルフの洞窟)

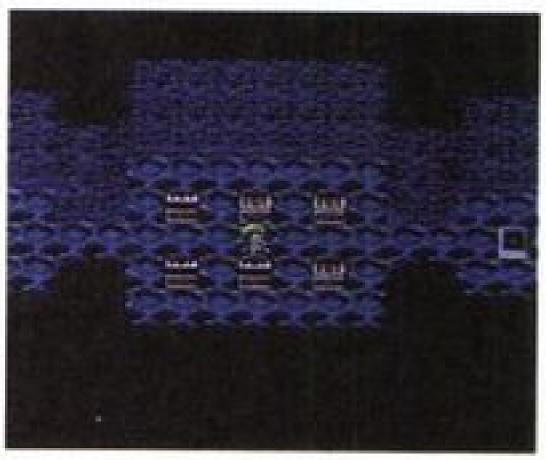
북서쪽의 맨 끝에 있는 동굴. 요정들이 살고 있다고 한다. 바닥에는 데미지 존이 있으므로 이곳에 오기전에 레비테트를 배워두는 것이 좋다. 많은 아이템이 숨겨져 있는데 대부분 숨겨진 통로를 찾아야 한다. 지하3층에는 실프들의 집이 있으며 그곳에서 실프의 소환마법을 얻을 수 있다. 또한 상처받은 양을 만날 수 있다. 양에게서는 사랑의 후라이팬(あいのフライパン)을 받을 수 있는데 이것을 파블의 그의 아내에게 가져다 주면 식칼을 얻을 수 있다. 만약 거인과 싸운 후라면 이 이벤트를 볼 수 없을 것이



실프의 동굴 입구



실프들에게서 소환마법을 얻자



이 성자들에는 적이 숨어 있다.

PLAY STATION

다. 최하층으로 가면 6개의 상자가 나오는데 상자안에는 모두 적이 들어있으므로 주의하자.

아다만의 동굴(アダマンの洞窟)

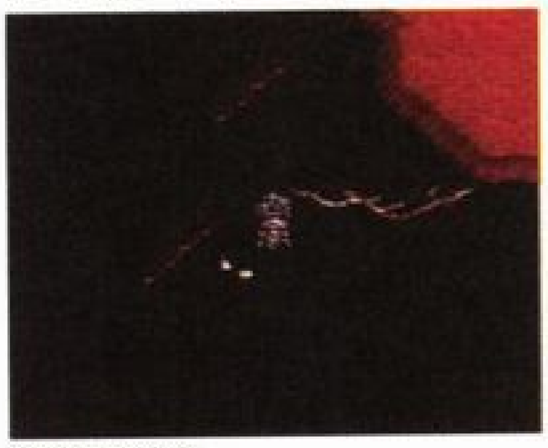
미스릴 마을의 남서쪽에 있는 동굴로 이곳의 소인에게 환수의 마을에서 얻은 쥐꼬리(ネズミのしっぽ)를 주면 아다만타이트를 얻을 수 있다.



소인에게 쥐꼬리를 주면?

쿠쿠로의 대장간

지저세계 동남쪽에 있는 작은집. 이곳에는 전설의 대장장이 쿠쿠로가 살고 있다. 2층에 있는 쿠쿠로에게 아다만타이트(アダマンタイト-)를 주면 엑스칼리버를 만들어준다. 아다만타이트를 준 뒤 일층에서 대화하자. 또한 거인을 물리친 후라면 무기도 살 수 있다.



이곳이 쿠쿠로의 집

바론성

환계에 갔다 온 후 바론성의 지하에 가면 바론왕의 영혼을 만날 수 있으며 오딘과 싸우게 된다. 오딘을 이기면 리디아의 환수 오딘을 얻을 수 있다



바론왕의 혼

Boss 오딘(オーディーン)

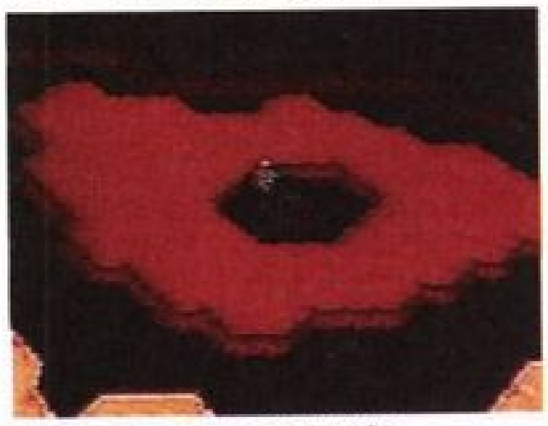


일격 즉사의 무서운 기술 '참철검'을 사용하는 환수. 보통 공격력이 무척 높다. 또한 칼을 들면 참철검을 사용하는데 전멸을 면할 수 없다. 그러므로 오딘을 이기기 위해서는 참철검을 사용하기 전에 물리쳐야 한다. 우선 엣지는 풍마 수리검을 던지는 것이 좋고 리디아는 바하무트를 배워오는 것이 좋다. 로자로 슬로우까지 걸어 준다면 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다

PHASE 3 카인의 배반

Story Line

지옷트 왕에게서 봉인의 동굴 열쇠를 받은 세실 일행은 성안에서 시드의 소식을 듣게 되고 시드를 만나러 간다. 시드를 만난 세실 일행은 시드가 고쳐준 팰콘호를 이용해 용암위를 건널 수 있게 되었다. 용암을 건너 봉인의 동굴로 가자 지옷트 왕의 말대로 문을 열수 있었다. 동굴안에는 수많은 마물들이 있었지만 힘겹게 물리쳐 나갈 수 있었다. 지하에서 크리스탈을 손에 넣은 세실은 봉인의 동굴을 빠져나오려 했다. 하지만 갑자기 고르베자의 목소리가 들리기 시작했다. 그의 목소리의 마력에 따라 카인은 그에게 열쇠를 주고 만다. 카인의 배신으로 마지막 크리스탈까지 빼앗긴 세실 일행은 지옷트 왕에게 돌아왔다. 왕에게서 마지막 희망인 마도선에 대해 들은 일행은 미시디아로 향하게 되었다. 전설의 마도선은 과연 떠오를 것인가…



드릴을 이용해 지상으로 올라가는 길을!

ATTACK

토메로 마을(トメロのまち)

드와프 성의 남서쪽에 있는 드와프족 마을. 다이아를 가공하여 무구를 만들고 있다. 돈이 된다면 좋은 무구를 장비해 주자. 그외의 이벤트는 존재하지 않는다.



이곳이 토메로 마을

봉인의동굴(ふういんの洞窟)

봉인의 동굴은 토메로 북서쪽 가까운 곳에 있다. 입구에 도착하면 루카의 목걸이(ルカのくびかざり)를 사용하자. 그러면 문이 열려 안으로 들어갈 수 있다. 이곳의 문들은 대부분 공격해 오는데 타겟팅후 나인디멘션이란 기술로 캐릭터를 즉사시키므로 주의하자. 문을 없애면 곳이어 다른 적이 등장할 때도 있다. 바이오 마법에 약하므로 리디아를 이용하자. 지하 5층으로 구성되어 있으며 세이브 포인트는 2군데가 있다. 꽤 어려운 동굴이므로 레벨을 32이상 모아서 오는 것이 좋으며 자주 밖으로 나갔다 오는 것이 좋다. 지하 5층에 어둠의 크리스탈이 있다. 하지만 문을 나서려 할 때 보스가 등장한다. 보스를 죽인 후 데존으로 1층까지 나오면 갑자기 카인이 크리스탈을 빼앗아 가버린다.



봉인의 동굴 입구



이녀석이 열면 공격해 오는 어설트 도어이다.

Boss 데몬즈월(デモンズウォール)



뒤에서부터 계속 다가오는 보스로써 물리 공격이 강하다. 리디아는 타이탄 엣지는 수리검을 사용하자. 슬로우를 걸어주면 공격 속도를 늦출 수 있으므로 유리하다.

PHASE 4 전설의 마도선 그리고 거인

Story Line

시드의 도움으로 세실 일행은 지저를 빠져나와 미시디아로 향한다. 미시디아에 도착하자 장로가 세실

일행을 마중나왔다. 장로의 말대로 마도선에 올라 크리스탈을 조작하자 마도선은 대기권을 뚫고 달로 행했다. 달에 도착한 일행은 달 중앙에 있는 달의 주민의 거주지로 향했다. 세실이 그곳에 도착하자 한 노인이 나타났다.



달로 향하는 마도선

????: 잘왔다.

세실 : 당신은?

로인 : 나는 달의 주민의 잠을 지키는 후스야…

로자 : 달의 주민?

후스야 : 그래. 이미 오래전 일이다… 화성과 목성의 사이에 있던 별이 전멸의 위기에 처했다. 살아남은 사람들은 배를 타고 푸른별로 탈출하였다…

세실 : 푸른별…?

후스야 : 그대들이 살고 있는 대지이다. 하지만 아직 진화도중에 있었기 때문에 그들은 또하나의 달을 만들어 그곳에서 긴 잠을 잔 것이다…

엣지 : 그것이… 달의 주민인가?

후스야 : 하지만 한사람은 잠을 싫어했다! 푸른별에 존재하는 모든 것을 불태우고 그곳에서 자신들이 살면 될거라고 생각했다.

리디아 : 너무해…!

후스야 : …나는 그자를 봉인하였다. 하지만 긴잠속에서 그자는 사념을 강화했다! 그 사념이 그대들의 별에 사악한 자들을 더욱더 사악한 자로 만들어… 크리스탈을 모으게 한 것이다.

세실 : 그럼 고르베자도 그자에게!

엣지 : 어떤 놈이지? 그녀석은?

후스야 : 그자는 제무스…! 크리스탈이란 우리들의 에너지원. 아마도 바빌탑의 차원엘레베이터를 작동시키기 위해 크리스탈을 모으게 한 것 같다. 차원엘레베이터로 바빌탑의 거인을 그대들의 별에 떨어트려 모든 것을 불태우려 하고 있다…!

로자 : 그런…!

후스야 : 하지만 많은 달의 주민들은 그렇지 않다. 푸른별의 사람들이 우리들과 대등한 존재가 될 정도로 진화를 거칠 때까지 몸을 보호하고 있는 것이다… 모두… 그날을 꿈꾸며 잠자고 있다…

세실 : 저희들이 타고온 마도선은?

후스야 : …오래전 나의 동생 쿠루야가 만들어 푸른별로 내려갈 때 사용한 것이다. 쿠루야는 그대들의 별을 동경해 왔다… 데빌로드나 비공정 기술은 그때 전수해 주었을 것이다… 그리고 쿠루야는 푸른별의 여인과 사랑에 빠져 두명의 아이를 낳았다… 그중 하나가… 자네다.

세실 : !! 제…가? 그럼 시련의 산에서 들려왔던 것은…

후스야 : 너의 아버지… 쿠루야의 혼이다… 그래… 젊을적의 쿠루야와 매우 닮았어…

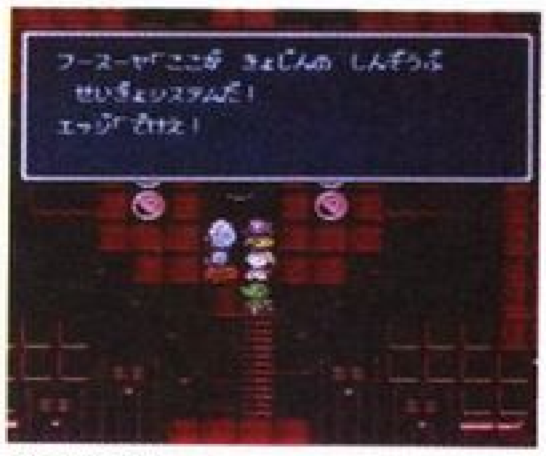
세실 : 그소리가… 아버지…!

후스야 : 제무스의 부활을 막기 위해 쿠루야는 그 힘을 너에게 전해준 것이다. 제무스를 막지 않으면 안된다! 푸른별과 달의 주민을 위해! 자… 에브라나의 바빌탑으로 가야한다!

엣지 : 바빌탑에? 하지만 그곳에는 바리어가…!

후스야 : 나라면 들어갈 수 있을 것이다! 바빌의 거인을 푸른별에 내려오게 해선 안된다! 나도 함께 가마…!

이리하여 세실 일행은 달의 주민인 후스야와 함께 원래의 세계로 돌아왔다. 하지만 도착과 동시에 거대한 지진이 일어났다. 그것은 거인의 소행으로 거인은 지상으로 내려오며 주변을 불태웠다. 하지만 어디서가 포탄이 날아와 거인을 공격하기 시작했다. 그들은 드워프 전차대로 세실들을 구하러 온것이었다. 그들의 도움으로 세실 일행은 거인의 내부에 잠입했다. 거인의 내부를 잠입하던 세실 일행은 부활한 사천왕을 물리치고 심장부로 들어가 제어 시스템을 파괴 하였다.



이곳이 거인의 심장부

세실 : 해냈어!

엣지 : 움직임이 멈췄어!

고르베자 : 네 이놈들! 잘도 거인을!

후스야 : 자네는!

고르베자 : 뭐야? 넌!

후스야 : 자네! 자신이 누군지 알고 있나?

고르베자 : 그만해!

후스야 : 눈을 떠라!

고르베자 : …나는 어째서 그렇게 증오에 불타고 있었을까…

후스야 : …자신을 되찾았군. … 자네 아버지의 이름은 기억나나?

고르베자 : 아버지… 쿠루야던가?

세실 : 뭐라고?

로자 : 그렇다면 세실의…

엣지 : 형이란 말야?

세실 : 고르베자가… 나의…

후스야 : 자네는 제무스의 텔레파시에 이용되고 있던거야… 쿠루야의 달의 주민의 힘으로부터 그것을 정복하고 있던거지… 형제끼리 싸우라고…!

세실 : 나는… 형을 증오하고… 싸우고…

고르베자 : 네가 나의…

세실 : 하지만… 어쩌면 역으로 되었을지도 몰라… 내가 제무스의 텔레파시를 받았다면…

고르베자 : …하지만 그것이 나에게 걸려 있었다는 것은… 적어도 내가 나쁜 마음을 가지고 있었기 때문에… 제무스!!

세실 : 어디로?

고르베자 : 이 싸움! 나자신이 끝장을 내겠어!

후스야 : 기다려! 제무스도 달의 주민! 나도 함께 가겠다…!

고르베자 : 안녕이다 세실…

엣지 : 괜찮아? 세실?

로자 : 고르베자… 저사람 죽을 생각이에요…

세실 : …

리디아 : 형이잖아요?

세실 : 형…

리디아 : 그래요!

세실 : …

엣지 : 위험해!

리디아 : 도망가야해!

로자 : 세실!

엣지 : 뭐하고 있어?

리디아 : 하지만 출구는!?

????: 여기야!

로자 : 카인!

엣지 : 그 수법엔 안속아!

카인 : 이야기는 나중에! 죽고싶어?

로자 : 빨리!



고르베자의 정체는?

이리하여 카인과 함께 세실 일행은 거인내부를 탈출했다.

카인 : 드디어 나 자신의 마음을 되찾게 되었어… 지금에 와서 용서해 달라고는 않겠어…

엣지 : 당연하지! 네녀석 때문에 거인이 나타난거나 다름없어!

로자 : 그만해요!

카인 : 로자…

로자 : 고르베자도 제정신으로 돌아와서 주술은 풀렸어요! 카인 때문이 아니라고요!

카인 : 고르베자…도?

로자 : 고르베자는 세실의 형이었어요… 제무스라는 달의 주민이 고르베자의 달의 주민의 피를 이용한 것 같아요.

리디아 : 그래서 고르베자는 제무스를 쓰러트리기 위해 후스아와 달로 향했어요.

카인 : 고르베자가… 세실의 형…

카인 : …그렇다면 나도 이 빚을 그 제무스란 녀석에게 갚지 않으면 안돼!

엣지 : 또 조정당하지 않는다면 좋겠지만 말야.

카인 : …그때는 주저없이 날 베도 좋아!

엣지 : 그렇다면 나도 가겠어! 그녀석에게 한방 먹이지 않으면 않되지!

카인 : 엣지…

세실 : 가자… 나도 달에 가겠어!

로자 : 세실…

세실 : 로자와 리디아는 남아야해. 우리들 3명만 가겠어. 이번에는 살아 온다는 보장이 없어!

로자 : 세실!

리디아 : 그런!

세실 : 자 마도선에서 내려!

엣지 : 자 꼬마아이는 착하게 집을 지켜야지?

리디아 : 바보!

엣지 : …헷

카인 : 세실…

세실 : 가자 카인! 엣지!

이리하여 3인은 마도선을 타고 달로 떠났다. 하지만 마도선을 내리려 할 때…

세실 : 간다!

카인 : 로자!

로자 : …

세실 : 거길 비켜!

로자 : 싫어요! 저도 데리고 가주지 않으면 비키지 않겠어요!

세실 : 어쩌자는…

로자 : 당신곁에 있을 수 있다면 어떻게 되도… 아니 당신과 함께라면 어떤 위험이라도…!

세실 : 로자…

카인 : …어쩔 수 없어 세실

엣지 : 부러운데?

세실 : 알았어 로자… 내가… 지켜줄게!

???? : 잘했어요!

엣지 : 네녀석!

리디아 : 언젠가 이야기했죠? 이건 모두의 싸움이라고 그리고 환수들을 부를 수 있는 건 나뿐이에요!

세실 : 리디아… 알았어… 가자! 우리들의 싸움으로!

이렇게 해서 5인은 제무스와의 결전을 치루기 위해 달의 주민의 거주지로 향하게 되었다.

ATTACK

미시디아

처음에는 소수의 아이템밖에 획득할 수 없지만 이야기가 진행된 후 모두 얻을 수 있다. 왕의 방에서 나온후 성의 북서쪽에 있는 세실의 방에 가서 잠을 자면 오프닝이 끝난다.

허밍웨이일족의동굴
(ハミングウエイの洞窟)



이곳이 허밍웨이의 마을

달에 살고 있는 이상한 종족. 똑같이 생긴 허밍웨이들이 돌아다니고 있다. 중에는 도구를 팔거나 이름을 고쳐주는 네밍웨이도 있으므로 알아두자.

달지하의 통로
(つきのちかのつうろう)

달의 지하로 연결되어 있는 통로들이다. 두개의 동굴이 있으며 이곳을 지나야만 달의 민족의 거주지로 갈 수 있다.



이곳으로 들어가자

달의 주민의 거주지
(つきのたみのやかた)

달지하의 통로를 통해 진행하다 보면 도착하게 된다. 양쪽에는 회복항아리가 있으며 중앙에서 후스야가 동료로 된다.



이곳이 달 주민의 거주지

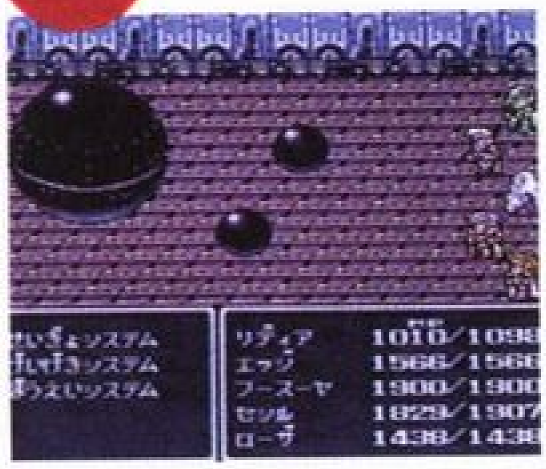
거인의 내부(きょいんのなか)

거인의 각 부위를 돌아가게 된다. 일방통행이므로 헤메지는 않지만 적들이 매우 강하므로 조심해야 한다. 세이브 포인트를 지난후 4천왕과 다시 한번 싸워야 한다.

Boss 사천왕 (してんのう)

제무스의 힘에 의해 부활한 4천왕. 4명 모두 동등한 실력으로 파워업하였다. 스컬미류네 루비칸테 가이낫츠 발바리시아 순으로 나오며 전처럼 변형하거나 하지는 않는다. 순서대로 불 얼음 번개 번개에 약하므로 후스야의 가계열 마법으로 물리치자. 전투전에 루비칸테가 일행의 HP MP를 회복시켜 준다.

Boss 방어 시스템



제어 시스템 회복 시스템 유격 시스템의 3가지로 되어 있다. 우선은 제어시스템을 계속해서 회복해주는 회복 시스템을 없앤 후 제어 시스템을 없애자. 만약 회복과 유격 시스템을 모두 없앤다면 제어시스템이 공격방법을 바꾸어 우리편 두명을 죽이고 회복 유격시스템을 되살려 낼 것이다. 제어시스템은 계속해서 리후레크를 걸므로 마법 공격이 거의 통하지 않는다는 것도 유의하자.

제 4 부 월면위의 결전

Story Line

제무스를 막기 위해 다시 달로 온 세실 일행은 환수신의 동굴에서 용왕 리바이아잔의 힘을 얻고 달의 주민 거주지를 통해 제무스가 봉인되어 있는 달의 지하로 향하게 된다. 지하계곡을 지나 달의 중심부에 도착하자 먼저온 고르베자와 후스아가 막 제무스를 만나고 있을 때였다.

세실 : 고르베자! 후스아!

한발 먼저 도착한 고르베자와 후스아는 모든 마력을 총동원하여 제무스를 공격하였지만 별로 피해를 입히지 못하였다. 하지만 둘의 힘을 합쳐 사용한 더블메테오에 의해 제무스는 쓰러지고 말았다.

고르베자 : 쓰러트렸다…

후스아 : 바보같은… 엄청난 힘을 가졌으면서도 사악한 마음에 몸을 지배당해…

엣지 : 얏호!

후스아 : 오오! 그대들도!



고르베자와 후스야의 더블 메테오

엣지 : 한발 늦어버렸군! 내가 날려버릴 차례였는데!

고르베자 : 세실…

로자 : 세실…

이때 제무스의 시체에서 연기같은 것이 발생하였다.

???? : 나는… 완전 암흑물질… 제무스의 증오가 만들어낸 것…

???? : 내이름은 제로무스… 모든 것을… 증오한다…!!

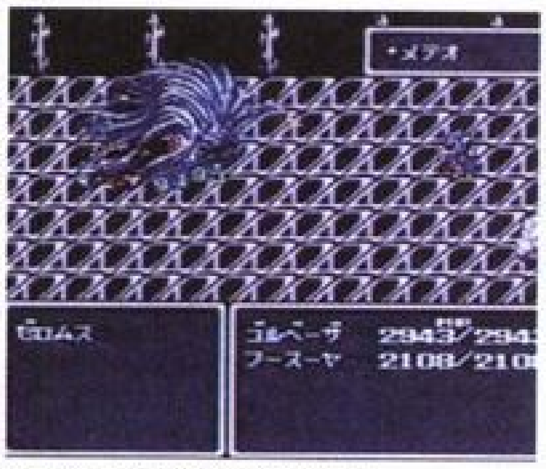
후스야 : …죽어서까지도 증오를 증폭시키다니…

고르베자 : 제무스… 아니 제로무스! 이번이야말로 내 손으로 없애 주겠다!

후스야 : …사라져라 제로무스!

이렇게 말한 2인은 다시 제로무스에게 도전하였다. 하지만 제로무스는 메테오를 흡수해 버렸다. 그러자 고르베자는 크리스탈을 사용하였지만 악의 마음으로 되었던 고르베자는 크리스탈을 이용할 수 없었고 제로무스의 메테오를 맞은 둘은 쓰러지고 말았다.

제로무스 : …오거라… 멸망하거라… 모든 것을 소멸시킬 때까지… 내 증오는 증폭된다… 이번엔 너희들 차례다… 오거라… 나의 속으로…



제로무스는 메테오를 흡수해 버리는데…

세실일행이 제로무스에게 당하고 있을 무렵 기도의 탑에 있는 나머지 동료들은 이 위기를 느끼게 되었다.

포롬 : 장로!

파롬 : 형들인가?

장로 : 음! 지금이야말로 그들의… 아니 이 대지를 위해 기도할 때! 파롬! 포롬! 모두의 기도를 우리들이 세실님이 있는 곳까지 보내는 거다!

양 : 세실님…

길버트 : 이번이야 말로 진정한 용기를…!

시드 : 우리들이 기다리고 있다!

시드부하 : 무사히 돌아와 주십시오!

지옷트 : 이 대지를 위해서도!

루카 : 일어서세요!

신관 : 저희들도 기도합니다!

파롬 : 제대로해 형!

포롬 : 세실님… 모두들!

장로 : 달이여…! 우리들의 기도를 받거라…!

세실 : 혀…형…!

고르베자 : 세실… 이 이것을…! 네가… 쓰는 거야!

세실 : 제로무스…! 이대로 질 수는… 없어!



모두의 기도가

이리하여 모두의 기도는 달에 있는 5인에게 새로운 힘을 불어넣어 주었고 세실이 크리스탈을 사용하자 제로무스는 본모습을 들어냈다. 동료들에게 힘을 받은 세실과 4인은 있는 힘을 다해 제로무스를 물리쳤다.

제로무스 : 나는… 사라지지 않는다… 생명있는 것에… 사악한 마음이… 있는 한… 으윽…

후스야 : 잘했다…! 그대들이 그 정도의 힘을 지니고 있었다니… 푸른별의 사람들은 벌써 우리 달의 주민들을 뛰어넘었을지도 몰라.

엣지 : 아니 그렇겠죠!

카인 : 하지만 제로무스는 마지막으로 남긴 한마디…

로자 : 사악한 마음이 있는한…

후스야 : 사악한 마음은 사라지지 않아… 어떤것이라도 성스러운 마음과 사악한 마음을 가지고 있다. 크리스탈도 빛과 어둠이… 그대들의 푸른별에도 지상과 지저가 있듯이… 하지만 사악한 마음이있는한 성스러운 마음도 또한 존재한다. 제무스의 사악에 대항한 그대들이 성스러운 마음을 가지고 있던 것 처럼…

엣지 : 아니- 그렇게까지 칭찬받으면…

리디아 : 뭔소리 하는 거에요? 당신따윈 제무스에게 이용당하지 않은 것 조차 신기하다구요!

엣지 : 헤헤! 난 정의를 사랑하거든!

후스야 : 그럼 난 슬슬 잠을 자야해. 그대들은 어쩔 셈인가?

세실 : 저희들의 별로 돌아갑니다.

로자 : 모두들 기다리고 있어요!

후스야 : 그래. 대단한 동료를 가지고 있어. 다시 만날 날을 기대하고 있겠네.

고르베자 : 저도… 함께 가게 해 주지 않으시렵니까?

후스야 : 자네는…?

고르베자 : 아뇨… 전 돌아가지 못합니다… 그 정도로 나쁜 일을 했으니까… 그리고 아버지 쿠루야의 동족인 달의 민족과도 만나고 싶습니다.

후스야 : 그래 자네에게도 달의 피가 흐르고 있지… 하지만 긴잠을 자야해.

고르베자 : 예. 형이라고 불러주었지… 세실.

세실 : …

고르베자 : 용서해줄 리는 없겠지… 여태까지 너희들을 괴롭혀 왔던 나니까…

후스야 : 그럼 우리들은 잠을위해 가겠다. 푸른별의 평화를 기원하겠네.

로자 : 세실.

카인 : 괜찮아? 가게해서…

리디아 : 형이라구요!

고르베자 : …안녕.

엣지 : 세실!

세실 : … 안녕히… 형!

고르베자 : …고마워. 세실…!

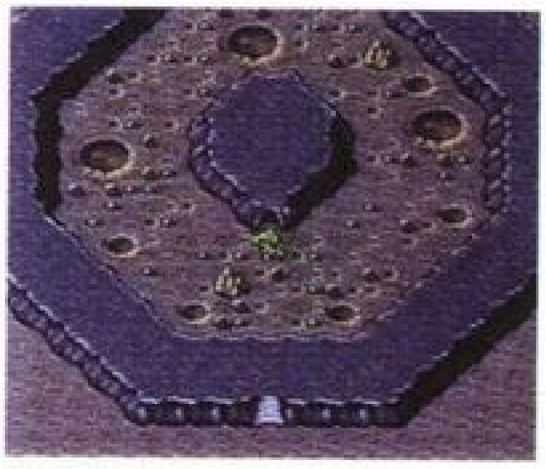
ATTACK

환수신의동굴
(げんじゅうしんの洞窟)

달을 돌아다니다 보면 찾을 수 있는 이곳에는 환수들의 신이 살고 있다. 모두 지하 3층으로 구성되어 있으며 2층부터는 중간보스급인 베히모스도 출현한다. 겐지계의 방어구가 있으므로 모두 찾도록 하자 지하 3층에는 환수신이 있으며 바하무트와 싸워 이기면 소환수를 얻을 수 있다.

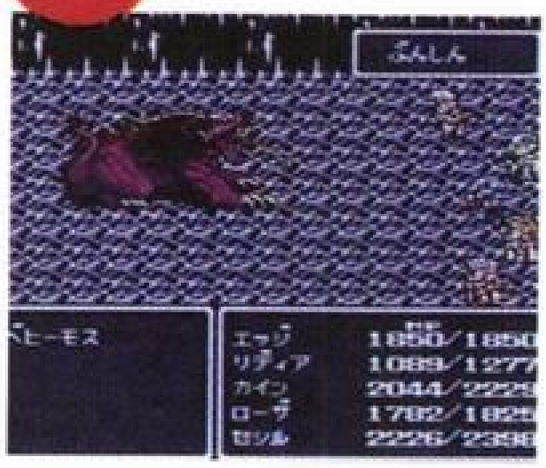
입수가능 아이템

겐지의방패 겐지의갑옷 겐지의투구 겐지의갑옷



환수신의 동굴

Boss 베히모스(ベヒーモス)



모두 3마리가 등장하며 엄청난 방어력을 가지고 있다. 특히 마법은 거의 통하지 않는다 해도 과언이 아니다. 물리공격이 매우 세므로 분신이나 브링 마법을 활용하는 것이 좋다. 특별한 약점또한 없으므로 자주 회복해 주면서 싸우도록

PLAY STATION

하자. 베히모스는 물리공격 카운터를 해오므로 쓸데없이 물리공격을 하지 않는 것이 좋다.

Boss 바하무트(バハムート)



5를 센후 메가플레어 공격을 해오는데 메가플레어를 막을 수 있는 방법이 없다. 메가플레어에 당하기 전까지 최대한의 공격을 가한후 1을 세기 전에 카인을 점프시키자. 그러면 카인만 살아남게 된다. 그 후 3을 셀때쯤 점프를 시키면 메가플레어를 피할 수 있게 된다. 계속해서 이 방법을 사용해 카인혼자만으로 깨는 것이 좋다. 타이밍을 잘 맞추어 점프시키는 것이 중요하다.

달의지하계곡
(つきのちかけいこく)

제무스가 살고 있는 달의 중심부로 이어지는 지하통로로써 전에 왔었던 달의 주민의 거주지 안쪽 크리스탈룸에서 들어갈 수 있다. 엄청나게 많은 아이템이 숨겨져 있으며 여태까지의 던전중 제일 복잡하다고 할 수 있다. 또한 숨겨진 길도 매우 많다. 지하8층까지 내려가면 달의 중심부로 넘어갈 수 있다. 두 군데의 세이브 포인트가 존재하므로 이것을 이용하자. 한번에 공략한 다는 것은 불가능 하므로 여러번에 걸쳐 공략하도록 하자.


길은 보이지 않지만!?

입수가능 아이템

현자의지팡이 츤우 흑장속 파이어뷰트 드래곤실드 드래곤헬멧 드래곤메일 드래곤장갑 알테미스의화살×2 흰이빨 엑스포션 별똥별룻드 엘릭서 크리스탈방패 크리스탈메일 크리스탈장갑 흰로브 크리스탈헬멧 붉은이빨 풍마수리검 코테지 금식과 보호의반지×2 미네르바비스체 리본×2 호리랜스 라그나로크

Boss 백룡(はくりょう)



지하 3층에 있는 무라사메를 지키는 백룡. 기본 공격력이 무척 세다. 또한 전원에게 토르네이드의 효과를 주는 밀스톰과 지진공격을 사용하여 순식간에 파티를 전멸로 이끈다. 우선 싸우기 전에 꼭 레비테드를 걸고 싸우자. 바하무트를 사용하면 약 9000의 데미지를 줄 수 있으므로 리디아를 중심으로 싸워나가는 것이 좋다.

Boss 다크바하무트(ダークバハムート)



전설의 성검 라그나로크를 지키고 있는 중간보스 전투시작과 동시에 메가플레어를 사용하는데 2000에서 3000의 데미지를 받으므로 레벨50이하에는 절대 도전하지 말자. 그후에는 자신에게 리후렉을 건후 플레어를 튕겨 우리편을 공격하는데 셸마법으로 방어하자. 이녀석에게 마법공격(소환)을 할 경우 메가플레어로 카운터 어택을 하기 때문에 절대 마법공격은 금물이다.

Boss 프레이그(プレイグ)



호리랜스를 지키고 있는 중간보스 전투시작과 동시에 5명 모두에게 죽음의 선고를 건다. 즉 10초동안 모든힘을 다해 물리쳐야 하는 것이다. 빠른 명령 입력을 요한다. 라그나로크를 모으거나 호리마법을 사용할 수 있는 것이 좋다.

Boss 루나자우르스(ルナザウルス)



리본을 지키고 있는 중간 보스로 두 마리가 동시에 등장한다. 자신들에게 리후렉을 건 후 바이오를 튕겨서 공격해 오는데 그 속도가 매우 빠르며 바이오의 위력도 상당하다. 하지만 한마리라도 죽으면 이 공격을 사용하지 못하게 되므로 우선은 한 마리만 죽이는데 힘쓰자. 한 마리만 남게되면 카운터로 화염공격을 해온다.

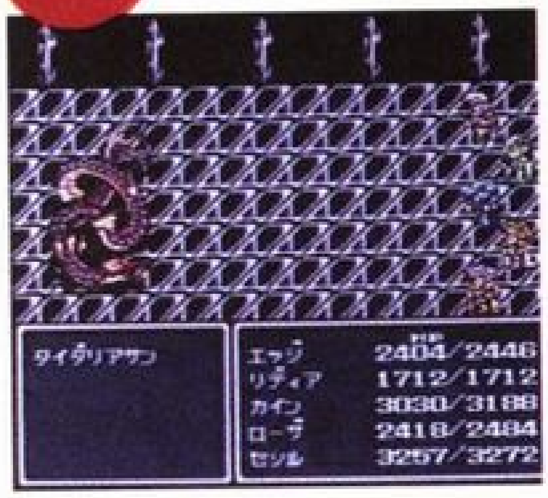
달의중심부

제무스가 있는 중심부. 보스급 적들인 베히모스 페이스 제무스 브레스 제무스마인드 레드드래곤이 등장한다. 외길 진행이며 텔레포 데전 마법을 사용할 수 없기 때문에 들어올땐 만반의 준비를 갖추고 오는 것이 좋다. 마지막에는 제무스가 기다리고 있다.

입수가능 아이템

풍마수리검×3 정종 엘릭서 기잘의피리

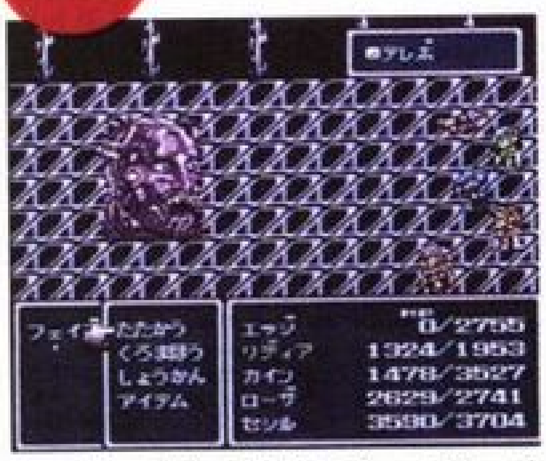
Boss 타이다리아산(タイダリアサン)



요도 마사무네를 지키고 있는 어둠의 리바이아산. 전투의 시작과 동시에 2연속 해일을 사용하는데 약 1400정도의 데미지를 입게 된다. 그외에는 보통공격을 사용하지만 별로 위력적이진 않다.

문제는 다크바하무트때처럼 마법으로 공격하면 브레이즈로 카운터 어택을 한다는 것이다. 그러므로 마법공격을 할 때에는 바하무트 같은 강력한 것 외에는 사용하지 말자. 생각보단 쉽게 이길 수 있을 것이다.

Boss 페이스(フェイス)



기분 나쁜 얼굴을 하고 있는 적으로 엄청난 마력을 가지고 있다. 전투가 시작되면 자신에게 리후렉을 건 후 우리모두에게 리후렉을 걸어 회복을 하지 못하게 한다. 그 후 호리나 플레어와 같은 최강마법을 반사시켜 우리를 공격한다. 싸우기 까다로운 적이므로 연막구슬이나 텔레포를 이용해 전투를 피하는 것이 좋다.

Boss 제무스마인드 (ゼムスマインド)



한번에 두명에게 콘퓨 마법을 걸 수 있다. 또한 물리공격도 강하며 물리방어력도 높다. 게다가 물리공격을 하면 카운터로 프로테스를 걸기 때문에 거의 데미지를 입히지 못한다. 페이스와 마찬가지로 도망가는 게 좋아보이는 적이다.

Boss 제무스브레스 (ゼムスブレス)



계속해서 라이브라만 써댄다. 하지만 마법공격에 당하면 카운터로 마인드블래스터라는 기술을 사용하므로 물리공격으로만 맞서자. HP가 상상을 초월할 정도로 많으므로 장기전을 생각해 두어야 한다.

Boss 제로무스(ゼロムス)



극악의 최종보스. 기본 공격은 빅번 플레어 블랙홀의 세가지 뿐이다. 빅번은 전원에게 2000이상의 데미지를 주는 무서운 기술인데 기술이 끝난후에도 조금씩 HP가 없어진다. 플레어는 흑마법의 플레어와 동일하며 블랙홀은 어떤 RPG든 마지막 보스가 모두 가지고 있는 기술로 방어마법 등의 효과를 사라지게 하는 것이다. 거의 죽을 때가 되면 메테오도 쓰지만 빅번보다도 위력이 약하다. 제로무스 역시 마법카운터 어택을 하는데 전원에게 바이오를 사용하는 것으로 위력은 높지 않지만 꽤 성가시므로 마법공격을 자주 하지 않는 것이 좋다.

엣지는 엑스칼리버나 부엌칼 디펜더 풍마수리검 등을 던지는 것이 좋으며 카인은 호리랜스 장비후 점프공격 세실은 라그나로크를 장비하여 보통공격 리디아는 HP를 봐가며 아수라와 바하무트나 플레어를 번갈아 가며 사용하는 것이 좋다. 로자의 호리를 사용하여 마법카운터를 당하느니 회복에 전념하는 것이 좋다. 마법카운터만 방지하고 빅번이후 회복만 신경쓴다면 이길 수 있을 것이다.



제로무스의 필살기? 빅번

Boss 레드드래곤 (レッドドラゴン)

레드드래곤의 경우 두가지 패턴이 있다. 우선 3마리가 합쳐져서 나오는 경우 계곡에서 나오는 레드드래곤과 똑같은 녀석을 3번 쓰러트려야 하는 것이다. 혼자 나온 경우는 이름만 같을뿐 다른 공격을 해오는데 열선공격은 우리편 전체에게 데미지를 입힐 수 있다. 엣지의 경우 열선에 당하면 1000이상의 데미지를 입게 된다.

에필로그

'용의 입에서 태어난 자가 하늘 높이 뛰어올라 어둠과 빛을 내세워 잠의 땅에 새로운 약속을 가지고 온다. 달은 끝없는 빛에 둘러쌓여 머나먼 대지에 거대한 은혜와 자비를 내린다. 그것은 순식간에 급속히 되어, 그 달은 자신의 빛을 찾아 새로운 여행에 이끌려진다. 같은 피를 이은 한명은 달에 또 한명은 머나먼 별에 시간의 흐름이 그 둘을 갈라놓는다.'



푸른별 그리고 달

할아범 : 음 그래선 주인님은 왕의 계승자로써 자질이 부족합니다!

엣지 : 알았다고!

할아범 : 알았으면 그렇게 여자들의 뒤꽁무니만 쫓지 말라구요!

엣지 : 예! 예!

할아범 : 대답은 한번으로 족해요!

엣지 : '하지만 리디아… 이쪽 세계에는 너정도로 좋은 여자가 없다구…'

할아범 : 주인님!



사랑에 빠진 엣지?

달에서의 결전이 있은 후 얼마간의 시간이 흘렀다. 마도선은 다시 미시디아의 바다에 봉인되었다.

장로 : 자 오늘 수업을 시작하겠다.

포롬 : 예

장로 : 그런데? 파롬은 어찌 된거지?

포롬 : 아직… 잠깐만요!

파롬 : 그때말야 내가 자랑하는 브리자드로 시련의 산의…

퍽!

파롬 : 아파!

포롬 : 적당히좀 해둬요! 장로님 열받았어요!

장로 : 몇번 말해야 알아듣냐! 그렇게 해서 테라를 따르겠다니 어림도 없어! 벌로 주문 쓰고 지우기다!

파롬 : 그런!

포롬 : 자업자득이에요!



여자애를 데리고 놀고 있는 파롬

리바이아산 : 하지만 대단한 애야

아수라 : 예 설마 또 이곳에 오리라곤…

???? : 리디아아!

환수아이 : 저기 리디아? 어째서 난 무서운 이빨이 있는 거야? 나도 리디아같음 좋을텐데.

리디아 : 무슨 소리 하는 거야? 인간이나 환수나 똑같은 거야.

아수라 : 앞으로 환계가 즐거워지겠네요.

리바이아산 : 음 무엇보다도 미인이니까!

리디아 : 중요한 것은 마음… 그렇죠? 세실!

양의처 : 여보…

양 : 오늘부터 너도 왕비지?! 여보라고 부르지 마…!

양의처 : 그렇다고 해도 전 딱딱



환계로 돌아간 리디아

한 건 싫어요!

양 : 앗 안돼! 연습 시간이야! 자 가자!

몽크들 : 예!

양의처 : 정말!

원래왕 : 양이라면 반드시 새로운 파벌을 만들어 줄 것이야.

아이들 : 왕자님! 또 파라딘의 노래 들려 주세요.

길버트 : 그래. 하지만 오늘의 일이 끝난 다음이야. 빨리 성을 원래대로 되돌려 놓고 싶지?

아이들 : 예! 왕자님! 꼭이에요?

길버트 : 안나… 너는 하늘에서 지켜봐 줘. 나에겐 아직 담시안의 사람들이 있어…! 테라님과 사이좋게 지내…

드와프들: 영차!

지옷트 : 알았지! 하루라도 빨리 성을 수리해야 한다!

드와프 : 폐하! 자재가 부족합니다!

지옷트 : 에잇! 전차를 부숴 전차를! 더 이상 쓸일도 없을 거다!

루카 : 아버님! 세실들은 어떻게 하고 있을까요?

지옷트 : 그것 때문인데 좋은 소식이야! 세실님과 로자님이 바론의 왕과 왕비가 되는 것 같아!

루카 : 아!

지옷트 : 그리고 대관식에 우리들을 초대한다고 하더군!

루카 : 잘됐어요!

드와프 : 폐하! 땡땡이 치시려는 겁니까!

지옷트 : 에잇! 전차를 부셔!

카인 : 세실… 로자…지금의 나로선 너희들을 축복해 줄 수 없다… 이 시련의 산에서 기술을 연마해 아버지를 뛰어넘는 용기사가 된 때에는 바론에… 돌아갈 것 같아… 그때까진…



시련의 산에서 수련하는 카인

연구원 : 앗!

코리오 : 왜그래?

연구원 : 큰일입니다! 달이…!



달은 푸른행성을 떠나 먼곳으로 날아가 버린다

세실 : …!

로자 : 왜그래요? 세실.

세실 : 아니… 형의 목소리가 들린 것 같아서…

로자 : 뭐라고…?

세실 : 기분 탓일 거야. 분명…

시드 : 뭐야! 둘다 아직 이런 곳에 있는거야? 이렇게 좋은 날씨에 뭐하고 있는 거야?

로자 : 죄송해요 그만!

시드 : 정말로! 사랑은 앞으로 싫어할 만큼 하면 되잖아! 자자 로자! 아니지 왕비님이지!

로자 : 아녀요 로자라고 불러요…

시드 : 그래? 그럼 로자! 신부는 화장이 중요한거야! 하녀를 준비해 두었지! 자 서두르라고!

로자 : 예!

로자 : 모두를 만나는 건 오랜만이네요. 자 곳이에요. 세실도 서둘러요.

세실 : 그래.

세실 : '들렸어… 형의 목소리가… 안녕이라고…'



세실과 로자는 신혼?

이렇게 해서 파라딘 세실은 동료들을 이끌고 전설을 만들었다. 이 장대한 싸움은 앞으로 대대로 이어질 것이다.

-END-

파판 IV의 비밀을 밝힌다!!

— 재미있는 게임속 이야기 —

흑초코보는 높은 산을 넘지 못할텐데, 되돌아 갈 때는 잘도 넘어가는 건 왜일까?

초코보에게는 엄청난 귀소본능이 있어서, 초코보에서 내리면 자신이 있던 숲으로 되돌아간다고 한다. 이런 귀소본능은 하늘을 날 수 있는 흑초코보에게도 해당되는 것이다. 그런데 게임에서 보면 타고 다닐 때는 높은 산을 넘지 못하지만 숲으로 되돌아 갈 때는 산들을 넘어 돌아가는 것을 보게 된다. 그 이유는 여러가지로 생각해 볼 수 있다. 우선 되돌아 갈 때는 기분이 좋아져서 몸도 마음도 가벼워진다는 설이다. 사람도 기분이 좋게 되면 하늘을 날 것 같은 기분이 드는 것과 마찬가지로 볼 수 있다. 두 번째로는 흑초코보가 원래부터 하늘을 날 수 있지만 날지 못하는 척을 한다는 것이다. 그 이유는 공짜로 타려고 하기 때문? 어쨌든 어째서 흑초코보가 저런 짓을 하는지 그 누구도 알 수 없다.

세실과 로자의 관계는 과연 어디까지?

바론성에서 세실이 자고 있을 때 로자가 들어오는 장면이 있다. 그때의 벽시계를 잘 살펴보라 새벽 4시이다!(참고로 말하자면 이 게임의 시계는 모두 4시) 이렇게 늦은 시간에 방을 찾다니 과연 둘은 어떤 사이인가! 연인을 넘어선 사이란 말인가? 우선 로자를 보면 세실을 위해 목숨도 아끼지 않는 모습을 볼 수 있는데, 꽤 정렬적이라고 볼 수 있다. 세실 역시 로자의 병을 치유하기 위해 강력한 마물들과 싸우고 잡혀간 로자를 찾기 위해 물불을 가리지 않는다. 이런 것을 보면 둘 사이에는 꽤 많은 진전이 있었다고 생각할 수 있다. 마지막으로 결정적인 것은 조트의 탑에서 세실이 로자를 구했을 때의 장면! 90년대 초반의 게임이기 때문에 표현이 좀 어색하지만 감격의 포옹과 함께 진한 키스를 나누는 것을 볼 수 있다. 그것도 사람이 4명이나 있는 앞에서…(쪽 팔리지도 않나!) 과연 둘의 관계는… 이 뒤는 독자들의 상상에 맡기겠다.

미시디아의 마법사는 병주고 약주고?

미시디아는 세실이 바론왕에게 속아 약탈했던 마을. 이곳 주민들은 당연 세실을 미워할 것이다. 이것을 증명하는 것이 바로 한 어중이 흑마도사의 마법공격이다. 배가 난파된 후 마을에 들어가 말을 걸면 "아니 네놈은 그때의…! 좋아 이렇게 해주지!"라고 말하며 세실을 개구리로 만들어 버린다. 놀란 세실은 다시 한번 그 마도사에게 말을 걸게되고 그러면 똑같은 반응과 함께 세실은 원래대로 돌아온다. 이 얼마나 세심한 표현인가! 원래 토드마법은 사람↔개구리의 변환 마법으로써 공격 보조마법이자 치료마법이기도 한 것이다! 라고 말하고 싶지만 필자로써는 아무리 생각해도 이해할 수가 없다. 토드를 사용하는 마법사가 그 효과도 모른다는 것인가? 다시 한번 사용하면 사람으로 돌아오는 것을 알텐데… 아니지 어중이 마도사니까 모를지도… 혹 모른다! 이것은 사람을 황당하게 만들어 정신적 충격을 주는 것일지도!

뚱보초코보는 어떻게 아이템을 보관하고 돌려줄까?

뚱보쵸코보에게 아이템 보관을 부탁하면 무료로 맡아 준다(물론 기잘의 야채나 피리가 필요하지만) 아무리 맡겨도 모두 처리해 준다. 이것은 그 정도로 식욕이 발달했다고 할 수도 있을 것이다. 하지만 그렇게 해서 먹어버린 아이템을 돌려줄 때는 '우엑'하면서 뱉어 내 줄까? 그리고 지정된 것만 뱉어 내는 것일까? 하지만 좋아하는 음식인 기잘의 야채를 맡겨도 그대로 돌려주므로 먹어서 보관한다고는 생각하기 힘들 것이다. 또한 먹어 버렸다면 강력한 소화작용에 의해 산화, 부패되었을지도 모르는 일이다. 그렇다면 어떤 방법으로 아이템들을 보관할까? 혹시 그 복실복실한 깃털 속에 숨겨 두는 것은 아닐까? 그렇다면 꺼내기도 편하고 도둑질 당하기도 힘들 테니까… 어쨌든 그렇게 좋아하는 기잘의 야채를 맡겨도 빼돌리지 않고 돌려주는 것을 보면 매우 정직한 녀석이다.

삼국무쌍에 커맨드로만 찾을 수 있는 3명의 캐릭터가 발견되었다

『삼국무쌍』 마지막 숨겨진 캐릭터

신장

신장이 삼국무쌍에도 등장한다. 등장시키는 방법은 일단 여포로 클리어를 하자. 클리어하면 게임 타이틀 화면에서 상, △, 하, X를 입력하면 된다. 그의 기술은 여포와 거의 같다.



기술명	커맨드	판정
상병참	□	상
상병재	△	상
양참	↘□	중
전재	↘△	중
하소참	↓□	하
하극	↓△	하
이선참	상대에게 등을 돌린 상태에서□(△)	중
이선초참	상대에게 등을 돌린 상태에서↓□(△)	하
뇌극	↑□(△)	중(다운)
귀신	□△	던지기(상단)
멸살	□, □, □	상상)
분신	□, □, △, △	상상중중
귀속	△, □	상중
참영	↘□, □	중중
이심	↘△, △	중중
충천	→→□	중
열전분부	↓↙←□, □, □	상하하
열전용극	↓↙←□, □, △	상하중
반극	←△	중
사자교	↓↘→△	중
인주우기	사자교히트 후←□, △	살
비장	→↘↓↙←□	중중

도키치

코에이의 RPG 「태각입지전」에 등장하는 토키치가 이 게임에 등장한다. 다른 캐릭터와는 밸런스가 맞지 않는 듯한 느낌이 들지만 뭐 코믹 캐릭터로 하나정도야... 등장 방법은 신장으로 1P배틀모드를 클리어한 뒤에 하, 하, 우, 상, X, △, R1, R2를 입력하면 된다. 사용하는 기술은 조조와 같지만 무기의 리치가 더 길다.

기술명	커맨드	판정
상참	□	상
상천	△	상
승참	↘□	중
평절	↘△	중
하소	↓□	하
하돌	↓△	하
배참	상대에게 등을 돌린 상태에서□ (△)	중
배소참	상대에게 등을 돌린 상태에서↓ □ (△)	하
창춘상	↑□ (△)	중(다운)
갈파	□△	던지기(상단)
위격전살	←↙↓↘→□	던지기(상단)
질풍	□, ↓□	상하
정패도	□, □, □, □	상상중중
오채섬	□, □, △, ↓□, □	상상중하중
열풍	→□, □, ↓□	상상하
사채섬	→□, △, ↓□, □	상중하중
복멸	↘□, □	하중
살나	↓→△, □	중중
순전살	↓→△, ←□	중살
열충	↘△, △□	중중중
열전살	↘△, △, ←□	중중 던지기
여풍	→→△	중
여화	↓↘→□	중
여뇌정	↓↙←□	중
여산 양	→↘↓↙← □	하
여산 음	→↘↓↙← □, →↓△	하

공상향

유비의 두 번째 부인으로 손권의 동생이다. 때문에 사용기술은 손권과 같다.

방법은 타이틀 화면에서 게임모드가 표시되어 있을 때 좌, 좌, 상, 하, △, □, L1, R1순으로 입력하면 된다.



그녀는 유비의 2번째 부인이다



이 게임에도 코믹 캐릭터가....



철권2의 데두모드를 보는 듯하다



리플레인 러브

리버힐 소프트가 오랜 침묵을 깨고 내놓은 리플레인 러브. 이 게임의 배경은 지금까지의 연애 시뮬레이션에서 흔히 볼 수 있었던 고교가 아닌 대학을 무대로 하고 있으며, 어드벤처 파트와 시뮬레이션 파트로 나뉘어서 마치 도키메키 메모리얼과 동급생을 합친 듯한 느낌을 받을 수 있다. 그러면 지금부터 행복한 캠퍼스 생활을 위한 공략을 해보겠다.

- ■제작사: 리버힐 소프트
- ■장르: 연애시뮬레이션
- ■발매일: 발매중
- ■발매가: 6,000엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
연출성	★★
사운드	★★
소장성	★★

주인공은 대학 4학년생. 솔로가 왠말이냐! 탈 솔로 선언!!

4년의 대학 생활 동안 여자 친구 한 명도 없이 지내던 주인공(이후 '카츠라기 미츠루'로 통칭). 그러던 4학년 여름의 어느날 미츠루의 친구인 사카키 타이조가 미팅을 주선한다.



3명의 여성과의 만남

상대는 사쿠라자키 단기 대학교의 여자아이 3명. 그리고 운명적인 남성 4명과 여성 3명의 만남이 일어난다. 과연 미츠루는 3커플을 위한 화려한 들러리가 될 것인가? 아니면 동료들의 축복 속에 캠퍼스 커플이 될 것인가?



바로 이것이 내 인생 최종목표

게임의 전체적 흐름



어드벤처와 시뮬레이션 모드를 진행하기 위한 팁.

- 어드벤처 모드만 하고 있으면 체력이 낮아져서 병에 걸린다.
- 시뮬레이션 모드만 하고 있으면 마을에서의 이벤트를 볼 수 없다.
- 돈이 없는데 데이트만 하면 상대에게 돈을 지불하게 하기 때문에 애정이 떨어진다.
- 아르바이트만 하고 있으면 돈은 모이지만 애정과 우정이 떨어진다.

화면 보는 법



심보릭 패러미터

여자아이 3명의 애정 합계치

소지금

남자아이 3명의 우정 합계치

자신의 패러미터 표시

대화 선택, 이벤트에 따라서 체력, 지력, 유머, 센스, 프라이드의 5종류가 증가하거나 감소한다.

타임 바

날짜 아래에 있는 것이 타임 바이다. 밖에 있다면 배경의 변화로 시간을 구별할 수 있지만, 자신의 방에 있을 때는 시간을 알기가 어렵다. 그럴 때는 타임 바의 색에 의해서 아침, 점심, 해질녘, 저녁을 구별하는 수밖에 없다.

아침(朝) 바의 색은 녹색이며 실행 전이나 실행 후에도 녹색으로 변화가 없는 것에 주의.

점심(晝) 커맨드를 2번 실행하면 바의 색이 하늘색이 된다. 마을에서 사람들을 가장 만나기 쉬운 때이기도 하다. 또, 일요일 데이트는 점심에 역앞에서 만나는 일이 많다.

해질녘(夕) 황색 바가 바로 해질녘. 마을이나 방의 창으로 보이는 배경도 석양처럼 황색으로 된다. 선술집이나 클럽에 들어갈 수 있는 것은 이 시간부터.

저녁(夜) 보라색으로 저녁에 하는 아르바이트를 할 수 있지만 이것으로 하루는 종료된다. 방에서는 자거나 전화거는 것 이외의 커맨드는 입력할 수 없다.

커맨드 소개



외출 (어드벤처 모드)

이 커맨드로 마을을 돌아 다니는 어드벤처 모드를 즐길 수 있다.

마을을 돌아다니며 많은 사람들과 만나 애정과 우정을 모으는 것이 어드벤처 모드의 키 포인트. 마을은 북구, 서구, 동구, 남구로 나뉘어져 있으며, 콘트롤러 패드의 L1, L2, R1, R2로 간단하게 각 지역으로 이동할 수 있다.





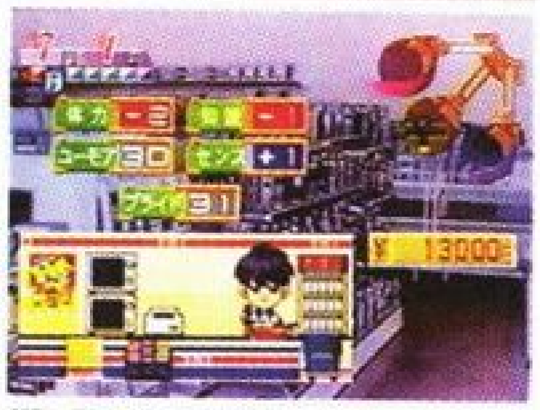
아르바이트

아르바이트는 달에 따라서 할 수 있는 것이 다르며 요일, 시간, 일당 등도 다르다.

아르바이트 날짜와 시간에는 자동적으로 '아르바이트에 가다' '아르바이트를 빼먹는다'를 선택할 수 있기 때문에 일부로 아르바이트 장소로 찾아갈 필요는 없다. 또한 아르바이트로 인해서 많은 서브 캐릭터들을 만날 수 있기 때문에 각 아르바이트를 한 번쯤 해보는 것이 좋을 것이다.

편의점(コンビニ) (7, 8, 9, 10, 11, 12월)

요일 월, 화, 수, 목, 금
시간 저녁
일당 2,500円



체력·지식 저하, 센스 상승

렌탈 비디오(レンタルビデオ) (7, 8, 9, 10, 11, 12월)

요일 월, 화, 수, 목, 금
시간 해질녘
일당 2,000円



체력 저하, 지식·유머 상승

광고지 배포(ビラ配り) (7, 8, 9, 10, 11, 12월)

요일 수, 목, 금
시간 점심
일당 3,000円



체력·프라이드 저하

가드 맨 (9, 10, 11, 12월)

요일 월, 화, 수, 목, 금
시간 저녁
일당 4,000円



체력·유머 저하, 프라이드 상승

가정교사 A(家庭教師 A) (8월)

요일 월, 화, 수, 목, 금
시간 해질녘
일당 3,000円



체력 저하, 지식·프라이드 상승

가정교사 B(家庭教師 B) (8월)

요일 월, 화, 수, 목, 금
시간 해질녘
일당 3,000円



체력 저하, 지식·프라이드 상승

풀 감시(プール監視) (8월)

요일 월, 화, 수, 목, 금
시간 점심
일당 3,000円



체력 저하, 프라이드 상승

호스트(ホスト) (8, 9, 10, 11, 12월)

요일 목, 금
시간 저녁
일당 10,000円



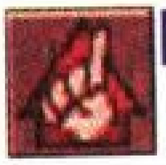
체력·지식·센스·프라이드 저하, 유머 상승

공사현장 (10, 11월)

요일 월, 화, 수, 목, 금
시간 저녁
일당 2,500円



체력·지식·센스 저하, 유머 상승



취 미

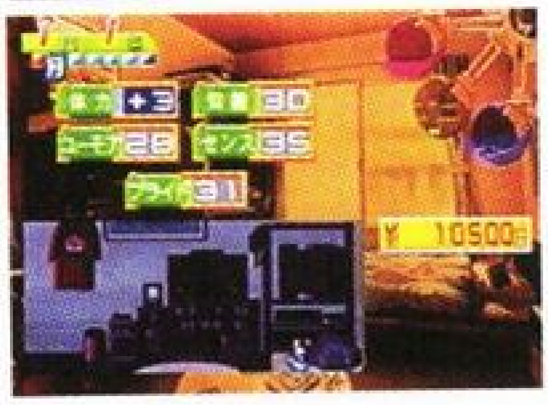
이 취미 커맨드로 육성 파트를 즐길 수 있으며, 각각의 커맨드로써 체력, 지식, 유머, 센스의 패러미터를 올릴 수 있는데, 프라이드만은 직접 변화시킬 수 없다(프라이드는 때때로 같이 올라갈 때도 있다).



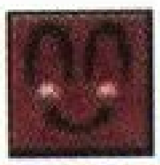
리플렛슈 : 체력 회복



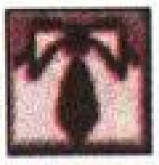
논문 제작 : 지식 상승







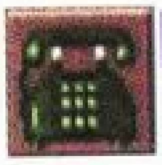
비디오 감상 : 유머 상승



음악 감상 : 센스 상승







전화(데이트)

데이트를 할 수 있는 날은 토요일과 일요일. 그렇기 때문에 금요일과 토요일에 미리 상대에게 전화를 해서 데이트 약속을 받아야 한다.



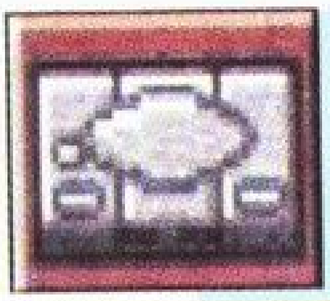
평일에는 전화통화가 안된다

데이트 장소는 플레이어가 직접 정할 수 있으나 시간은 상대가 결정하니 꼭 기억해 두어 약속 시간을 어기지 않는 것이 중요하다

남자 친구들과도 놀자

동성에게 인기가 있어야 이성에게도 인기가 있는 법. 애정만이 아닌 우정에도 신경을 써야 하는 것이 이 게임의 특징.

우정과 애정의 밸런스를 잘 맞추도록 하자.



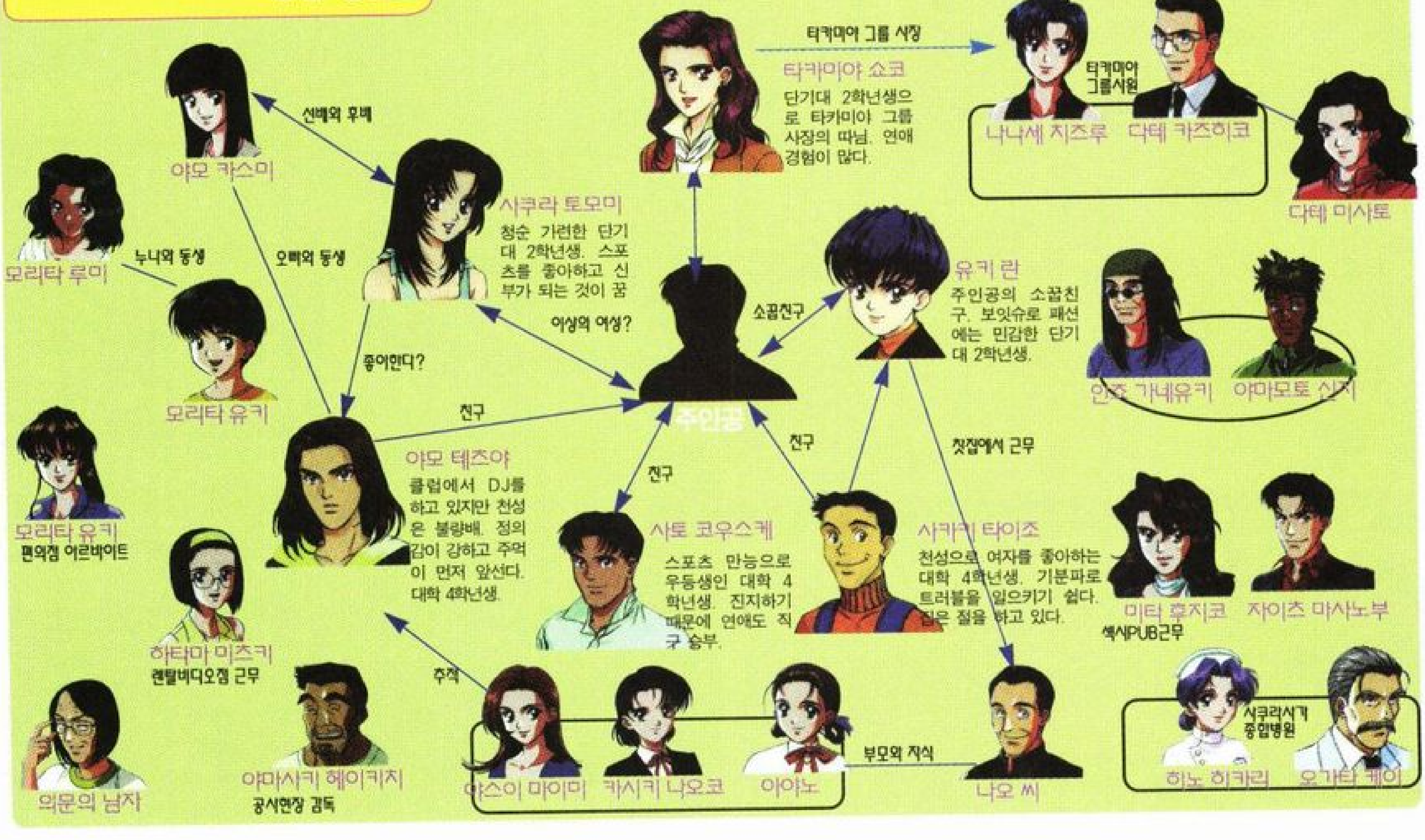
시스템(옵션)

• 음성의 조절	• 음악의 조절
• 사운드 출력	• 초기 설정으로 돌아가다
• 로드	• 세이브



세이브는 최대 3개까지 가능하며, 하나의 세이브마다 2블록이 필요하다. 세이브시에 표시되는 여자 아이의 얼굴 아이콘은 3명의 여자 아이중 가장 애정이 높은 캐릭터를 표시하고 있다.

인간 상관도



캐릭터 소개

메인 캐릭터

사쿠라 토모미

생년월일	12월 10일
혈액형	A형
신장	157㎝
3 사이즈	82-57-82

후쿠오카의 시골에서 태어났다. 고교 졸업까지 고향에서 지냈고, 사쿠라자키 여자 단기대학으로 진학 하면서 이곳 사쿠라자키 마을의 주민이 되었다.

성격은 매우 온후. 누구에게나 사랑 받는 타입이라고 말할 수 있다. 자기 주장을 그다지 펼치지 않고, 다른 사람의 의견에 치우치기 쉽다는 것이 단점.





유키 란

생년월일	8월 4일
혈액형	AB형
신장	160㎝
3 사이즈	79-58-82

플레이어의 소꿉친구. 플레이어와 같이 사쿠라자키 마을에서 태어나 자랐다. 유치원부터 고교까지를 플레이어와 같이 지냈지만, 현재는 가끔 얼굴을 마주치는 정도. 단기대학에 통학하는 동시에 주말에는 나오 씨의 가게에서 웨이트레스를 하고 있다.

타카미야 쇼코

생년월일	8월 13일
혈액형	B형
신장	162㎝
3 사이즈	85-56-83

사쿠라자키 마을 도시 개발의 요점인 타카미야 그룹의 사장 따님. 현재는 맨션을 빌려서 혼자 살고 있다. 3명의 히로인중에서 정신적으로 가장 어른이며, 상식인이고, 기개가 있고, 상냥한 마음을 가지고 있다.



야모 테츠야

생년월일	2월 10일
혈액형	A형
신장	57㎝
3 사이즈	82-57-82

감정을 표출하지 않고, 어디까지나 차갑게 살아가는 타입으로, 천성은 불량배. 다른 사람과 같이 다니는 일은 거의 없다. 취미는 음악 전반으로 클럽DJ를 하고 있다.



사토 고우스케

생년월일	10월 29일
혈액형	B형
신장	185㎝
3 사이즈	108-78-98

진실하고 힘이 강하며 고지식한 스포츠 매니어. 근본적으로 좋은 녀석이지만, 반면, 재미가 없는 부분도 있다. 체구가 위풍풍당해서 리더 타입으로 보인다.



사카이 타이조

생년월일	3월 13일
혈액형	O형
신장	173㎝
3 사이즈	85-70-90

비위나 분위기를 잘 맞추지만 트러블 메이커. 희노애락이 심한 성격으로 여자를 좋아하고, 한눈에 반하기 쉬운 타입. 오오사카 출신으로 집은 절을 하고 있다.



주요 스포트 10곳을 체크!

■ 대 학
시간 / 아침 · 점심 · 해질녘
남자 친구 3명과 자주 만날 수 있다. 우정을 모으는 것으로는 가장 좋은 장소이지만, 여름방학에는 아무도 만날 수 없는 것에 주의.

■ 사쿠라자키 단기대학
시간/아침 · 점심 · 해질녘
카스미를 포함해서 여자아이들과 자주 만날 수 있다. 이곳도 여름방학에는 아무도 만날 수 없는 것에 주의.

■ 꽃 집
시간 / 점심
주말의 점심시간에 여자아이가 자주 등장한다. 여름 방학중에는 토모미가 아르바이트를 하고 있기 때문에 토모미를 공략한다면 잊지 말자.

■ 칵테일 바
시간 / 저녁
주말의 저녁에는 여자아이가, 월요일에는 테츠야가 자주 온다.

■ 편의점
시간 / 해질녘
주말의 해질녘에 가끔 사람들을 만날 수 있다. 아침에는 아무도 오지 않는다.

■ 번화가
시간 / 점심 · 해질녘
주말이라면 대체적으로 누군가가 있다. 평일의 점심과 해질녘에 여자아이를 자주 만날 수 있다.

■ 아파트
시간 / 점심 · 해질녘
주말에 많은 캐릭터들을 만날 수 있으며, 평일에는 가끔 토모미를 만날 수 있다.

■ 공 원
시간 / 점심 · 해질녘
점심에 오면 누군가와 자주 만날 수 있다.

■ 렌탈 비디오
시간 / 점심 · 해질녘
주말에는 사람들이 자주 찾아온다. 평일 저녁에는 야한 비디오를 빌리러 오는 타이조의 모습도 자주 볼 수 있다.

■ 나오 씨의 가게
시간 / 점심
토요일 점심에는 란이 아르바이트를 하고 있고, 주말에 오면 누군가가 손님으로 들린다.

이벤트 리스트

	월일	요일 & 시간	장소	캐릭터	조건	내용
1	7/1	아침	자택	란	없다	란으로부터 전화
2	7/1~26	월~금요일의 해질녘	가정교사 A의집	토모미	없다	토모미가 가정교사를 하고 있다
3	7/1~31	일요일의 저녁	칵테일 바	토모미	토모미의 호의가 보통 이상 소지금이 2000엔 이상	칵테일 바에서토모미와 만나다
4	7/1~31	월요일의 저녁	칵테일 바	테츠야	테츠야의 우정이 보통 이상 소지금이 2000엔 이상	칵테일 바에서 테츠야와 만나다
5	7/1~31	금요일의 저녁	칵테일 바	란	란의 호의가 보통 이상 소지금이 2000엔 이상	칵테일 바에서 란과 만나다
6	7/1~31	토요일의 저녁	칵테일 바	쇼코	쇼코의 호의가 보통 이상 소지금이 2000엔 이상	칵테일 바에서 쇼코와 만나다
7	7/6~31	저녁	렌탈비디오	타이조	없다	타이조와 만나다 기일 중이라면 몇 번이라도 만날 수 있다
8	7/7	해질녘	어디라도	카스미	없다	카스미 등장
9	7/12~15	심야	자택	코우스케	란과 전화로 싸움을 하지않는다	코우스케로부터 누나가 몰려온다라는 전화
10	7/13~27	해질녘~저녁	공원	란	없다	해질녘의 란과 만남
11	7/15~19	아침~저녁	공원	테츠야	비오는 날	테츠야와 란의 우산 씬과 만남
12	7/26~9/16	아침~해질녘	꽃집	토모미	없다	토모미가 꽃집에서 아르바이트를 하고 있다.
13	7/24	아침~해질녘	역	토모미	없다	토모미와 역앞에서 부터 우산
14	7/24	저녁	토모미의 집	토모미	이벤트 13이 발생되지 않은 때	토모미가 감기에 걸려 버렸다
15	7/25	아침	자택	토모미	이벤트 13이 발생 한때	토모미로부터 사례 전화
16	8/1~28	저녁	클럽하우스	마이미	월요일 이외	마이미 등장. 기일중이라면 매번 만날 수 있다.
17	8/1~3	아침~저녁	란의 집 단기 대학교	란	없다	란의 생일을 기억하다
18	8/3	점심~저녁	나오 씨의 집	란	없다	나오 씨에게 란의생일을 듣는다
19	8/4	언제라도	란의 집	란	이벤트 17, 18중 어느 것 인가가 발생된 때	란의 생일을 축하
20	8/4	언제라도	란의 집	란	이벤트 17, 18중 어느 것 인가가 발생되고 란의 집에 가지전에 꽃집에 간다	란에게 꽃을 선물
21	8/4	저녁	자택	란	이벤트 17, 18이 발생되고 이날에 란의 집에 가지않는다	전화로 란의 생일을 축하
22	8/4~16	저녁	자택	란	이벤트 19, 20, 21중 어느 것인가가 발생된 때	란이 자택의 청소를 하러 와준다
23	8/5	저녁	자택	토모미	없다	토모미로부터 속옷 도둑의 상담을 전화로 받는다
24	8/8	저녁	토모미의 집	토모미	이벤트 23이 발생하고 그 날로부터 매일 저녁 감시	속옷 도둑과 만남
25	8/11~25	저녁	란의 집	란	없다	란의 스토카와만남
26	8/12	아침	자택	테츠야	테츠야의 우정이 보통 이상 소지금이 3000엔 이상	테츠야에게 바다로 권유받는다
27	8/12	저녁	자택	쇼코여성	3명의 우정이 보통 이상	쇼코로부터 전화
28	8/13	해질녘	쇼코의 집	쇼코	이벤트 27에서 간다라고 답한다	쇼코의 생일 파티 개최
29	8/15, 22, 29	아침	자택	타이조	소지금이 3000엔 이상	타이조로부터 바다로 가자고 권유 받는다
30	8/17	해질녘~저녁	자택	토모미	토모미의 애정이 좀 높은 상태 / 센스 50 이상	토모미로부터 여름 축제에 권유 받는다
31	8/19~27	저녁	공원	치즈루	없다	치즈루 첫등장
32	8/19~21	저녁	자택	쇼코	지식이 55 이상	쇼코로부터 타카미야 그룹 입사 권유의 전화
33	8/23	아침	오피스 빌딩	쇼코	이벤트 32가 발생	타카미야 그룹 입사시험
34	8/23	저녁	자택	쇼코	이벤트 33이 발생	쇼코로부터 전화
35	9/2	아침	자택	타이조	없다	타이조로부터 전화로 애인이 생겼다라고 듣는다
36	9/6	저녁	자택	남녀 친구들	없다	남자 친구들과 여자 친구들, 양측으로부터 마시러 가자는 권유를 받는다
37	9/4~12	월요일~금요일의 저녁	칵테일 바	쇼코	소지금 2500엔 이상	칵테일 바에서 쇼코에게 데이트 신청을 받는다
38	9/16	점심	자택	쇼코	이벤트 37이 발생	쇼코와 드라이브를 간다
39	9/18	저녁	자택	란	란의 애정이 보통 이상	코우스케와 란으로부터 전화로 동시에 권유받는다
40	9/20	점심~해질녘	대학	없다	없다	대학에서 졸업 논문 제출
41	9/24~28	저녁	자택	남녀 친구들	소지금 5000엔 이상	타이조와 쇼코로부터 전화로 동시에 권유받는다
42	10/2, 9, 16	아침~저녁	번화가	없다	소지금 2500엔 이상	시비를 당한다
43	10/9	저녁	자택	코우스케	없다	코우스케가 쇼코에게 고백하는 것을 듣게 된다
44	10/14~21 10/24~25	해질녘	역앞	없다	소지금 30000엔 이상	시비를 당한다
45	10/17	저녁	자택	없다	코우스케가 쇼코에게 공원에서 고백한다	쇼코에게 전화로 불려 나간다
46	10/21~25	해질녘	공원	란	비오는 날 이외	그림을 그리러 온 란을 만난다
47	10/29	저녁	자택	란	란의 애정이 보통 이상	란과 바다로 데이트하러 간다
48	11/3	저녁	자택	테츠야	없다	테츠야로부터역으로 와 달라고듣는다
49	11/14	저녁	자택	테츠야	테츠야의 우정이 보통 이상	이벤트 48에서 카스미 실종 사건 발생! 테츠야가 트러블에 말려들지 않는다
50	11/21	저녁	자택	테츠야	테츠야가 트러블에 말려들지않는다	테츠야로부터온천 여행에 초대받는다
51	11/30	저녁	자택	남자 친구들	없다	남자 4명이 누가좋은지를 고백한다

PLAY STATION

카스미 등장 이벤트

테츠야 : 무엇 하러 왔어? 도울 필요는 없어.

미츠루 : 그렇게 말하지 말라고.

테츠야 : 공교롭게도 끝났어. 일하는 사람이 전부 했주었으니깐.

카스미 : 오빠 뭐 하는 거야!? 앗!! 안녕하세요….

전 야모 카스미. 사쿠라자키 여자 단기 대학 1학년입니다.

언제나 오빠가 폐를 끼치고 있죠?

미츠루 : 사쿠라자키 여자 단기 대학!? 과연. 그곳이라면 여기서 가깝죠.

앗 난 카츠라기 미츠루라고 합니다. 잘 부탁합니다!

카스미 : 알고 있습니다. 오빠로부터 자주 들었으니깐요.

후훗~~~

미츠루 : 어째서 웃지?

카스미 : 오빠가 말한 대로의 사람이라서… 후훗~~~

미츠루 : (귀… 귀여워~~.)

카스미 : 오빠! 아직 끝나지 않았어요.

테츠야 : 알고있다니깐. …아 그럼!

미츠루 : (에헤~~ 테츠야에게 저런 귀여운 동생이 있었나… 마치 천사같군



정말 귀여운 소녀다

마이미 등장 이벤트

미츠루 : (헤에~~ 잘하는데…)

마이미 : 잠깐! 당신 테츠야 씨의 친구?

미츠루 : 아. 그렇지만… 너는?

마이미 : 나? 이곳의 단골손님인데 테츠야 씨를 추적하고 있어!

미츠루 : 추적!? 테츠야를? 풋! 아하하…

마이미 : 뭐. 뭐야? 사람 무시하는 거야!

미츠루 : 미안. 하지만 좀 이상해서… 너 도대체 이름은?

마이미 : 야스이 마이미. 모두 마이미라고 하니깐 마이미라고 해도 좋아. 당신은?

미츠루 : 나? 나는 카츠라기 미츠루. 테츠야와 같은 대학에 다니고 있지.

마이미 : 흐응 보통 친구군…. 그럼 바이바이!!

미츠루 : (테츠야를 추적이라?)



그야말로 신세대 마이미의 등장.

속옷도둑 이벤트

미츠루 : 응!!! 저것은!!! 녀석이다!? 절대 잡고 말겠어!

이얏!

범인 : 뭐 뭐 뭐야 넌…?

미츠루 : 그건 내가 할 말이야!! 이 녀석! 현행범으로 체포다.

범인 : 제길!!

미츠루 : 윽!!! …………

미츠루 : 우… 아야야…

토모미 : 정신 차리세요! 괜찮으세요!?

미츠루 : 아… 나. 기절했었나? 아얏…

미안. 범인을 발견했는데 반대로 당해 버렸어.

토모미 : 아니요. 제쪽이 죄송해요. 당신을 위험에 빠트려서.

미츠루 : 그러나 우선… 이 주변에는 오지 않을 거라 생각해.

토모미 : 정말 고맙습니다. 아 정말 죄송해요.

미츠루 : 그럼 난 돌아갈게. 문단속 잘하고. …그럼.



이… 이 녀석이 토모미의 속옷을…… 용서할 수 없다.

여름축제이벤트

미츠루 : (사쿠라가 초대해 준 여름 축제…. 행복해)

토모미 : 예. 저… 잠시 기다려 주세요….

곧 나갈께요….

미츠루 : 응 알았어. (무엇을 하는걸까?)

☞ 화장이라도 하고 있는걸까…?

화장실인가…?

마음이 변해서 가고 싶지 않은걸까?

미츠루 : (여자니깐 시간이 걸리지!)

토모미 : 미안해요…. 기다리게 했습니다….

어울립니까…?

미츠루 : (예쁘다. 사쿠라…)

토모미 : 그렇게 보지 말아 주세요…. 부끄럽잖아요….

그럼 갈까요.

…………

토모미 : 와아 그리워라…. 솜사탕, 금붕어 건지기, 총쏘기…

저녁 가게의 불빛이 대단히 따스한 빛으로 보여서…

두근두근 거렸어요. 어린아이때에는…

☞ 지금도 어린아이 같아.

나도 그래. 두근두근거렸어….

나는 좋아하지 않아. 축제는…

토모미 : 예. 그래요? 부끄럽네….

미츠루 : 사쿠라 좀 앉지않을래?

토모미 : 예

토모미 : 그러나 다행이에요. 당신과 함께 올 수 있어서…

혼자서는 올 수 없고…

남자와 둘이서 오면 의미심상해서…

☞ 난. 친구 이상이란 뜻?

난. 남자로써 보이지 않니?

토모미 : 예. 아 그것은… 그럴지도 모르죠…

…………

토모미 : 오늘은 고마워요. 즐거웠습니다.

미츠루 : 나야말로… 같이 가자고 해줘서 고마워.

토모미 : 그럼 안녕히 주무세요.

미츠루 : 잘자….



기모노 복장의 사쿠라 토모미

치즈루 이벤트

치즈루 : 꺄악~~~~~!!

미츠루 : (뭐. 뭐지…!? 안쪽에서 들렸다. 어디지!? 저것은…!!)

치즈루 : 그. 그만둬요…. 어째서… 이런 짓을 하죠…?

치한 : 어째서 도망가는 거지? 계속 봐 왔어요. 당신을. 그. 그런데 당신은 나를 무서워해서.

어째서 그런 눈으로 보는 거지…? 어. 어째서…?

치즈루 : 누. 누군가… 누군가… 구해 주세요…

미츠루 : 그만둬! 이 녀석!! 잘도 뻔뻔스럽게! 정말. 용서할 수 없어!

치한 : 또 네 녀석인가… 어째서 나를 방해만 하는 거지…

미츠루 : 시끄러! 이 녀석!!

…………

치한 : 제길~!! 잘도 방해를 했겠다. 나를 화나게 했어. 기억하겠어!

미츠루 : 괜찮아요? 상처는 없습니까?

치즈루 : 예. 괜찮아요. 감사합니다. 도와주셔서.

미츠루 : 여성 혼자서 밤길은 위험해요. 주의하세요. 그럼….

치즈루 : 저! 적어도 이름을… 전 나나세 치즈루라고 합니다.

이름을 말할 만큼의 사람이 아닙니다.

☞ 카츠라기 미츠루… 라고 합니다.



이 카메라 구도는 좀 위험한 것 같은……

치즈루 : 결코 잊지 않겠습니다…. 정말 감사합니다.

미츠루 : (모처럼인데 데이트 정도 해 달라고 하면 좋았는데…)

입사시험 이벤트(이벤트 31을 봤을 시, 추가 이벤트가 있음)

미츠루 : (좋아! 힘내 볼까!!)

치즈루 : 안녕하세요. …당신은!?

미츠루 : 당신은… 이곳에서 일하나요?

치즈루 : 네. 오늘은 시험을?

미츠루 : 사실은 그렇습니다.

치즈루 : 합격하면 좋겠네요. 그렇다면 함께… 힘내세요.

미츠루 : 고맙습니다. 열심히 할께요.

(그런가… 이곳에서 일했던 건가?...) …………

치즈루 : 카츠라기 미츠루씨, 응접실로 오세요.

미츠루 : 예!

(평상의 마음, 평상의 마음…)

(예, 사람 사람 사람…)

………… 실례합니다.

면접관 : 자네, 좀더 어깨의 힘을 빼고, 리랙스 하도록….

그럼 자네의 이름과 대학… …

응? 자네, 정말로 이 대학인가?

미츠루 : 아, 예… 무엇이?

면접관 : … 자넨가, 아가씨의 추천은….

음 아가씨와는 어떤 관계이지?

미츠루 : 그것도 면접의 질문입니까?

면접관 : 그렇다.

보통의 친구입니다.

☞ 프라이비트한 것은 말할 수 없습니다.

면접관 : …아 …그런가.

자네의 대학으로는 이 회사는 무리야. 만의 하나 입사되더라도 살아남을 수 없어. 자네가 괴로울 뿐이야. 비록 아가씨의 추천이 있지만, 나는 인정할 수 없어.

오늘은 헛걸음했군. 대단히 수고했다.

미츠루 : 실례했습니다….



타카미야 그룹의 면접

3인의 해피엔딩 총력분석

이 게임은 12월부터가 진짜라고 생각하면 된다. 11월 31일에 누구를 좋아하는지 남자 친구들이 모여서 말하기 전까지는 애정, 우정을 모으고, 자신의 패러미터를 상승시키는 것으로도 충분하지만, 아무리 능력이 높고, 애정이 높아도 12월을 어떻게 공략하느냐에 따라서 해피엔딩과 배드엔딩이 결정되는 것이다.

여기서는 3인의 공략 포인트와 중요 패러미터인 호감도랭크에 대해 설명한 뒤 사쿠라 토모미의 12월의 공략 이벤트를 따로 정리해 해보겠다.

호감도 랭크란?

호감도 랭크란 여자아이의 호감도를 5개의 랭크로 나눈 것. 플로어 챠트에서 필요한 호감도를 랭크로써 표시하고있기때문에 볼때에는 아래 표를 참고해여 랭크를 산출하자. 호감도는 만나서 이야기하는것으로 1~2, 데이트하는 것으로 5~6이 증가한다.

호감도수치	랭 크
0~40	1
41~60	2
61~80	3
81~90	4
91~99	5

유키 란

12월까지의 중요 이벤트의 조건은 각각 7월 14일 저녁 공원, 8월 6일 저녁 자택, 8월 25일 저녁 란의 집, 10월 21일 해질녘 공원 이다 이것과 12월 1일, 2일, 7일, 24일의 합계로부터 최저 4개를 본다. 11월 30일에는 란을 선택해야 한다.

일 시	장 소	발 생 조 건	내 용
12/1~4아침	사쿠라자키역	없다	부동산 가게에서 란과 만난다
12/2~4 해질녘~밤	란의 집	없다	란이 방에 올라온다
12/5~6 하루종일	란의 집	없다	란이 집에 없다
12/7 점심~저녁	나오씨의 가게	란의 호감도가 랭크 3이상의 경우	나오 씨의 가게에서 란을 만난다
12/8~13 하루종일	란의 집	없다	란의 집앞에서 토모미와 만난다
12/14 점심~저녁	나오씨의 가게	12/7에 란과 나오 씨의 가게에서 만나는 이벤트를 본 경우	나오 씨로부터 란의 소식을 듣는다
12/17 저녁	자택	없다	란으로부터 에어메일이 온다
12/24 해질녘	토모미의 집	12/21~23 사이에 토모미의 집에서 파티를 초대받은 경우	란이 빠진 멤버로 크리스마스 파티
12/24 저녁	자택	파티에 가지 않은 경우	란으로부터 전화가 온다

사쿠라 토모미

12월까지의 중요 이벤트는 4개. 조건은 각각 7월 24일 · 저녁 · 토모미의 집, 8월 8일 · 저녁 · 토모미의 집 (8월 5일부터 연속으로 감시를 한다), 8월 18일 · 해질녘 · 토모미의 집, 10월 14일 · 점심~해질녘 · 사쿠라자키역 (소지금 2만이상) 이다. 토모미에게는 이것으로 12월 5일, 17일, 20일, 21일 4개를 추가해서 합계 8개의 중요 이벤트가 준비되어있다. 이중 최저 5개 (12월 20일, 21일의 이벤트는 어느쪽이던 반드시) 를 봐두면 토모미와 결혼할 수 있다. 물론 11월 30일에는 토모미를 선택해야한다.

일 시	장 소	발 생 조 건	내 용
12/1 아침	자택	11/30 토모미라고 고백한 경우	토모미에게 고백한다
12/2 저녁	자택	전날 토모미에게 고백한 경우	토모미로부터의 답장.호감도에 따라서 내용이 다르다.
12/5~6 점심~해질녘	오피스텔	없다	토모미가 쇼꼬에게 연애상담
12/16 아침	자택	테츠야의 호감도가 랭크 2이상으로 토모미의 호감도가 랭크 4이상일 경우	토모미와 카즈미가 싸움
12/17~19 점심~해질녘	토모미의 집	토모미의 호감도가 랭크 4이상일 경우	토모미와 바다에 간다
12/20 저녁	사쿠라자키 여자 단기대	토모미의 호감도가 랭크 4이상으로 17~19일의 이벤트를 본 경우	토모미의 생일로 함께 풀장에 간다.
12/21 아침~저녁	토모미의 집	토모미의 호감도가 랭크 4이상 20일의 이벤트를 본경우	토모미의 집에서 그녀의 어머니와 회화한다
12/24 저녁	사쿠라자키역	위의 2개의 이벤트중 어느쪽인가를 보러가서 토모미가 귀성하는 것을 알고 있을 경우	토모미를 배웅한다

타카미야 쇼코

12월까지의 중요 이벤트는 3개.

조건은 각각 8월 13일 · 해질녘 · 쇼코의 집, (12월까지 여성 3인의 호감도 랭크가 2이상이 되어야 한다), 8월 23일 · 저녁 · 자택(19일까지 지력을 55이상으로 해두어야 한다), 9월16일 · 점심 · 자택(12일 · 밤에 칵테일 바에서 드라이브 초대를 받으면) 이다.

이것으로 12월 7일의 이벤트를 추가하서 합계 4개가 쇼코의 중요 이벤트다. 이 중 최저 3개를 봐두고 11월 30일에 쇼코를 선택하면 OK.

일 시	장 소	발 생 조 건	내 용
12/1~3 저녁	번화가	쇼코의 호감도가 랭크 3이상의 경우	번화가에서 쇼코를 만난다
12/2 점심	사쿠라자키 여자단기대	없다	정문에서 쇼코를 만난다
12/4 저녁	자택	쇼코의 호감도가 랭크 4이상의 경우	쇼코가 '숨겨줘' 라고 말해온다
12/5 하루종일	자택	4일의 이벤트로 쇼코를 숨겨준 경우	쇼코와 하루를 집에서 보낸다
12/6 저녁	자택	쇼코를 숨겨준 경우	아침부터 없었던 쇼코가 돌아온다.
12/7 아침	자택	쇼코를 숨겨준 경우	쇼코의 모습이 보이지 않는다
12/14 저녁	자택	여성 캐릭터중에서 감도가 가장 높은 경우	쇼코의 호소코를 집으로 돌려보낸다
12/16 해질녘	사쿠라자키 여자단기대	없다	경호원에 둘러싸여 집으로 돌아가는 쇼코를 본다
12/19 해질녘	사쿠라자키 여자단기대	토모미가 란에게 보는것을 듣는다	쇼코가 맞선쇼코에게 말을 걸지만 무시당한다
12/24 저녁	자택	쇼코의 호감도가 랭크 5의 경우	쇼코로부터 전화가 온다

최대 난코스 12월의 공략

여기서는 히로인인 사쿠라 토모미와의 해피엔딩을 위한 12월의 공략을 따로 해보겠다.

12월 1일. 자택. 아침.

미츠루 : 이제 12월인가… 사쿠라와 만난지 반년… 올해도 곧 끝이다….

사쿠라를 좋아한다고 모두의 앞에서 이야기했지만, 그 마음은…

☞ *정말이다!*

거짓말일지도…

미츠루 : 그렇다. 정말이다. 나의 마음은 결정되었다.

곤란해하고 있을 여유가 있다면, 이 마음을 사쿠라에게 전하자…!

12월 1일 토모미의 집 저녁

토모미 : 안녕하세요. 오늘밤은 춥네요.

미츠루 : …겨우 만났다.

토모미 : 예? 저를 찾았습니까?

미츠루 : 응. 아무래도 말해 두고 싶은 것이 있어서.....

토모미 : ……

미츠루 : (좋아! 말하자!)

☞ *난, 너를 좋아해!!*

너는 나의 태양이다!! 빛나고 있어!!

공부, 열심히해.

토모미 : ……에?

에!?

미츠루 : 처음 만난 때부터… 계속 그렇게 생각하고 있었어…. 사쿠라. 나와 사귀어 주었으면 해

토모미 : …….

미츠루 : 혹시 지금 사귀는 사람 있어…?

토모미 : 아. 아니…



쇼코 공략시 볼 수 있는 이벤트
베란다를 넘어 쇼코의 방으로 가려던 주인공은 치한으로 오해받는다

…미안해요. 조금 생각하게 해주세요.

미츠루 : (아. 사쿠라…)

…………

미츠루 : 후…. 사쿠라에게 전했는가? 나의 마음….

…그러나.

뭐랄까. 사쿠라 곤란해하고 있는 것 같았어….

곤란하게 한 건가…?

내일 만나서 확인하지 않으면…. 그리고 답변도 듣지 않았고.



드디어 토모미에게 고백이다

12월 2일. 자택. 저녁.

미츠루 : (…사쿠라?) 예. 카츠라기입니다.

토모미 : …저 …사쿠라입니다.

미츠루 : 사쿠라….

토모미 : 저….

미츠루 : …응?

토모미 : 저… 사귀는 사람은 있습니까라고 물었죠… …사실은 …저…사귀는 사람이 …있습니다. …그때에 사실을 말하면 좋았습니다만….

…죄송합니다.

미츠루 : 사쿠라….

너무해. 그런….

☞ *…고맙습니다. 정직하게 말해줘서.*

토모미 : 예?… 저…

아니, 죄송합니다. 거짓말을 할 예정은 아니었습니다…

미츠루 : 아니. 괜찮아….

토모미 : …답변이 늦어서 죄송합니다. 그럼 안녕히 주무세요….

미츠루 : (사쿠라…)

12월 15일. 자택. 저녁.

란 : 아. 나야~. 야한 비디오라도 봤어?

미츠루 : 오! 마침 너와 꼭 닮은 여자이 나온 것을 봤어.

란 : 지금 바로 정지 버튼을 눌러!!

미츠루 : 거짓말이야.

란 : …모처럼 정보를 주려고 생각했는데~. …뭐 상관없지.

이봐. 크리스마스 이브에 데이트도 좋지만, 좀더 중요한 날을 잊은 것 아니야?

미츠루 : 중요한 날?

란 : 그래. 토. 모. 미. 의. 생. 일.

미츠루 : 앗!!

☞ *그것, 언제야…?*

고마워!! 공치사하는군!!

란 : 바보. 그 정도는 체크해두라고~. 12월 20일. 이번주야.

그럼. 잘자. 츄.



토모미의 생일. 토모미 공략에서 가장 중요한 부분이다

12월 16일.

테츠야 : 이봐! 일어났냐!? 야!

미츠루 : (…테츠야?)

뭐야 이렇게 아침 일찍. …벨을 울리라고. 근처에 미안하잖아.

테츠야 : 바보. 이미 이른 점심시간이야!! 아니. 급한건 그것이 아니다.

카스미 녀석이 토모미에게 곤란을 끼쳤어. 찾는 것 도와줘!!

미츠루 : …곤란?

테츠야 : 너와 나도 무관계는 아니야! …알겠지!?

미츠루 :……!?

좋아. 가자! 들린 만한 곳은 알아?

테츠야 : 자택에는 어느 쪽도 없어. …라고 하면 학교? 아. 아니…

미츠루 : 의외로 나오 씨의 가게에서 평화적 해결이란 것은 없을까?

테츠야 :: 그런가. 토모미가 상대이니깐. 그것도 있을 만하군… …가자!!

…………

란 : 어머. 어서와. …왠지 오늘은 묘하게 손님이 많군~.

미츠루 : 어머? 란…?

…뭐 상관없어. 이곳에 사쿠라씨 오지 않았어!?

란 : 왔어. …왜 땀을 흘리지? 이렇게 추운데.

테츠야 : 아. 카스미… 카스미도 함께였어!?

란 : 함께였지만… 10분 정도전에 돌아갔어.

미츠루 : 어떤 분위기였지!?

란 : 응… 즐겁게는 보이지 않았지만.

대체 상황은 알겠지만, 이건 그녀들의 문제아니야?

미츠루 : 그것은 그렇지만…. 그러나 방치해 둘 수 없잖아?

란 : 여자로 태어나서 행복한 녀석이군. …2명이라면 걸어서 간 방향으로 공원이나 학교가 아닐까?

미츠루 : 고마워! 란! 가자. 테츠야.

…………

미츠루 : 이곳은 없는 것 같군….

(……)

…그런데 테츠야. 카스미는 너와 사쿠라씨를 붙이려고 하잖아?

…그런데 왜 너는 그것을 방해하지?

테츠야 : 너역시 알고 싶은 것은 그녀의 진짜 마음이겠지?

미츠루 : …….

…………

테츠야 : 없군…. 이미 어딘 가로 가버린건가?

미츠루 : 안쪽의 잡목림은!?

테츠야 : …응 …그렇군! 아마. 그곳이다!

미츠루 : …있다! 테츠야!

(무언가 말싸움을 하고 있다…)

…………

토모미 : …그런 …아니예요. 카스미. 난 그런 생각이…

카스미 : 저에게는 같습니다!! 그 사람을 버리고. 오빠와 사귀면 좋지 않습니까!

토모미 : 그것은… 할 수 없어요.

카스미 : 왜!? 왜 오빠는 안돼죠?
토모미 선배는 오빠가 멋있다고 말했잖아요!!
토모미 : 카스미, 그것은….
카스미 : 토모미 선배에게는 오빠가 어울려요!! 전 알아요!!
선배... 비겁해요. 그 사람도 오빠도 전부 자신의 것으로 하고 싶은 거죠!?
저는 그 사람만으로 좋은데!!
다른 것은 아무것도 필요 없어요!! 전부 토모미 선배에게 줄께요!
토모미 : …카스미.
카스미 : 좋죠 선배!?
그러므로 그 사람을 저에게 줘요!!
토모미 : …….
주지 않을래. 역시. 나의 가장 소중한 사람인걸!!
카스미 : …….
…토모미 선배 …저보다 조금 빨리 안 것뿐이잖아요!
…………
카스미 : 앗!?
테츠야 : 이봐 카스미!
이봐…! 나는 카스미를 쫓을게. 그럼.
미츠루 : 이봐 테츠야! 기다려!!
테츠야 : 용서해 줘. 나도. 지금 것은 대단히 효과가 있었다……
미츠루 : (테츠야…)
(앗… 사쿠라씨는?)
(……)
(울고 있다…)
(…난, 어떡하면 좋지…)
…………
미츠루 : (…내일, 사쿠라씨를 만나러 가자…)
앗! 자동 응답전화에 음성이….
토모미 : 아, 사쿠라입니다…
잠시, 목소리를 듣고 싶어서…


과연 카스미와 토모미가 말하는 소중한 사람이란?

12월 17일. 토모미의 집. 점심.

토모미 : 아… 안녕하세요.
미츠루 : 야, 야아…
토모미 : …….
미츠루 : …….
토모미 : …저!
한가하다면 이제부터 어딘가 가지 않겠습니까?
미츠루 : 그럼… …바다라던가… 앗! 춥지. 지금의 계절은.
토모미 : 아니요. 괜찮습니다. 갑시다.
…………
미츠루 : 우… 역시 춥군. 돌아갈까?
토모미 : 생각보다 춥군요. 그러나… 조금 더… 있지 않겠습니까?
저, 이곳의 풍경이 좋습니다. 겨울은 조금 쓸쓸한 느낌이 되버립니다만.
…알고 있습니까? 이 모래사장. 거북이가 알을 낳으러 옵니다!
미츠루 : …오늘은 많이 이야기해 주는군.
토모미 : 예? …예. …여러 가지가 있어서…
…저, 좀더 정직하게 살아가자라고 생각했습니다.
미츠루 : 정직히…?
토모미 : 예…
지금까지의 저는 모두 웃고 있는 것이 가장 행복하다라고 생각하며 생각해 왔습니다.
그러므로 언제나 모두에게 웃으며 만날 수 있는 모습으로 싸움을 피해 왔습니다.
…역시 싸움을 하더라도 슬픈 것만이 아니잖아요?
…그러나 달랐습니다.
주변의 사람들은 정말로 기쁘기 때문에 웃고 있는 것이 아니고… 저를 위해서 웃어 준 것입니다. 보호를 받은 것은 제 쪽입니다.
지금와서 말할 수 있게 된 것 같습니다만… 겨우 눈치챘습니다.
아무 욕심도 없는 모습을 하고… 가장 비겁한 사람은 저였을지도 모릅니다.

미츠루 : (사쿠라…)
토모미 : 그러므로 이제부터는 좀더 솔직하게 살아가자 라고 그렇게 생각합니다.
…….
지금은… 여기까지입니다. 그렇게 결심했습니다만… 그 앞으로는 아직 용기가 없어서 나아가지 못합니다. …죄송합니다.
미츠루 : 지금은… 그것만으로 충분해.
토모미 : …….
……고맙습니다.
미츠루 : 정말 춥군… 돌아갈까?
토모미 : …예.
…………
미츠루 : (사쿠라, 변했군… 나도 열심히 하지 않으면…)



12월 20일. 사쿠라자키 단기 여자대학. 저녁.

미츠루 : 이렇게 어두워졌는데… 아직 학교에 있을까…?
토모미 : 아… 저에게 용무가… 있습니까?
미츠루 : 생일 축하해.
토모미 : 고맙습니다. 일부러 저 때문에…?
미츠루 : 이제부터 시간 있어?
괜찮다면 식사라도 어때?
토모미 : 예. 기꺼이!
…아. 그전에 잠시 어디에 들러도 좋을까요? …당신에게 보여주고 싶은 것이 있습니다만.....
미츠루 : 예? 물론 좋지만…….
토모미 : 후훗. 그럼 가요!
…………
미츠루 : 어라? 이곳은?
토모미 : 예. 전 옷 갈아입고 올테니 먼저 풀에서 기다려 주세요.

미츠루 : …풀?
…………
미츠루 : (역시 이 시간은 사람도 적어……
그러나, 덥군. 윗옷, 로커에 두고 오면 좋았는데…)
토모미 : …기다렸죠.
조금 부끄럽지만… 오늘 산지 얼마 안되었습니다. 당신에게 최초로 보여주고 싶었어요.
조금 화려한가요…?
그렇지 않아. 어울려!
☞ 화려하지만, 분위기가 바뀌어서 좋아!
토모미 : 고마워요. 사소하지만 이것이 저의 변신입니다. 좀더 봐주세요.
…조금 수영하고 오겠습니다.
…………
미츠루 : (오늘의 사쿠라 아름다워… 여자란 귀엽게도 아름답게도 될 수 있어. 역시 불가사의 한 존재다)


사소하지만 토모미의 변신

12월 23일 자택 저녁

미츠루 : (누굴까… 사쿠라?)
엽니다~ 어서 오세요~.
테츠야 : 야!
미츠루 : 테츠야….
테츠야 : 오늘밤 한가해?
술 가지고 왔는데 마시자!
☞ 한가해. 마시자!
일이 있어. 다음 기회로.
테츠야 : 그렇게 나오지 않으면 안되지! 큰마음 먹고 비싼 녀석을 사왔다고. 보통은 마실 수 없어!
…마시기 전에 말해 두고 싶은 것이 있다.사실은, 전에 사쿠라씨로부터 전화가 왔다.
그녀를 고통 준 것같아서 미안하다고는 생각하지만… 본심의 본심을 들어봤다.

미츠루 : …….

테츠야 : …그녀에 의해서 나는 동경의 존재라고 한다.

그리고 너는 함께 있고 싶은 사람 같고.

모두… 괴롭군. 정직히 확실히 그렇게 들으면. 하하.

…그런 것으로 오늘밤은 너를 취하게 하지 않으면 마음이 내키지 않아!

나보다 먼저 쓰러지지 마라!

미츠루 : (테츠야는 취해서 잠들어 버렸다

…… 사쿠라씨는 건네줄 수 없지만… 테츠야와도 평생 친구로 있고 싶다)

…………

테츠야 : …이봐 일어나. 아침이다.

미츠루 : (으~응…)

테츠야 : 아… 머리가 꽝꽝거리군.

…눈은 떴냐?

미츠루 : 아. 안녕.

테츠야 : 그럼 난 돌아간다… 오늘 토모미 돌아가지? 확실히 배웅해 주라고. 그럼!

미츠루 : 또 보자. 테츠야.

12월 24일. 사쿠라자키 역. 저녁.

미츠루 : (사쿠라… 이제 올까?)

…….

아직 전차는 오지 않았군…….

토모미 : …저. 메리 크리스마스.

미츠루 : 사쿠라

…….

미츠루 : …저. 사쿠라의 고향은 어떤 곳?

토모미 : 글쎄요… 마을의 크기는 이 사쿠라자키와 같은 정도일까?

정말. 이 마을과 같아요. 분명 모두 좋아하게 될 거라 생각합니다.

근처를 큰 강이 흐르고. 가을은 계속해서 코스모스 꽃이 늘어서 있죠.

미츠루 : 계속해서?

토모미 : 예. 주변이 온통 코스모스…

그리고 봄은 잎사귀 꽃으로 가득.

그렇다… 괜찮다면 이번 봄방학에 오시지 않겠습니까?

미츠루 : 응. 확실히 갈께.

…….

……쓸쓸. 시간이군.

토모미 : 짧은 이별입니다만… 몸 조심하세요.

미츠루 : 응. 사쿠라도.

토모미 : 아…….

미츠루 : 왜?

토모미 : 저… 하나 부탁을 해도 좋습니까?

미츠루 : 어떤?

토모미 : 저말이죠…

저를 토모미라고 불러 주세요.

미츠루 : 에…?

토모미 : 란도 쇼코도 그런데 저만 계속 성을 부르는 것은 싫습니다…

미츠루 : 그럼 자…

☞ *토모미*

사쿠라

토모미 : ……예.

……. 그럼 갔다 오겠습니다….

미츠루 : 응… 갔다 와.

토모미 : 돌아오면 가장 먼저 당신을 만나러 가겠습니다.

이제부터도 …계속해서 당신뿐입니다.





엔딩

엔딩은 멀티로서 상당수가 준비되어 있다. 그중 필자가 사쿠라 토모미로 해피엔딩을 봤을 때의 엔딩을 소개하겠다.



카즈라기 미즈루. 여고의 교사. 귀여운 학생들에 둘러싸여 악전고투의 나날을…….



사토 코우스케. 가업을 이어서 농사를 짓고 있다.



사쿠라 토모미. 아니 카즈라기 토모미. 그녀와 미츠루는 결혼했다.



사카키 타이조. 텔레비전에서 그 모습을 볼 수 있지만…….

사쿠라 토모미를 공략하다 실패했을때…….



유키 란. 지금도 나오 씨의 찻집에 있다. 예인은 여전히…….



야모 테츠야. 아메리카에서 뮤지션으로 데뷔. 일본의 팬도 급증중인 것같다.



타카미야 쇼코.
타카미야 그룹의 부사장이 되었다.

그밖의 엔딩들



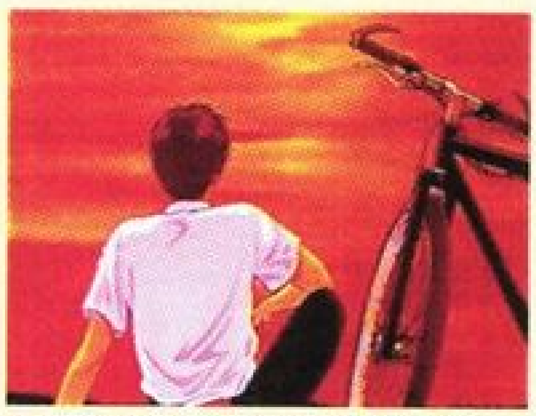
쇼코는 유명 패션모델이 되었다



란과 타이조가 결혼했다
100의 퇴짜 끝에 성공! 집념의 승리다



아르바이트하던 꽃가게에서 일하는 토모미.



공략에 모두 실패했을 경우 석양을 바라보며 홀로 고독을 씹게 된다. 내 청춘 돌리도~~



악마성 드라큘라

-월하의 야상곡-

악마성 드라큘라. 그 전율의 이름으로 코나미가 거의 10년에 걸쳐 이룩한 정통 액션 롤플레잉이다. 처음 MSX시대에서부터 지금 플레이스테이션용으로 제작되기까지 무수한 고정팬을 이룩하고 있는 실로 오싹하고 박력있는 게임이다. 이번에 발매된 악마성은 뒤에 있는 매뉴얼을 보면 알겠지만 17번째 작품으로 대작 시리즈물로 굳건히 자리매김을 하고 있다.

PlayStation

■제작사: 코나미
■장르: 액션 롤플레잉
■기종: 플레이스테이션
■발매가: 6,000엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
연출성	★★★
사운드	★★★
소장성	★★

프롤로그

사투(死鬪)의 결과 어둠의 신관(暗黒の神官)샤프트에 의해서 부활한 드라큘라 백작은 리히타=벨몬드의 손에 의해 다시 사라져간다.

그러나 그 일이 있고 나서 4년후인 만월(滿月)의 밤에 리히타도 의문의 실종을 당한다. 오빠의 행방을 쫓기 위해서 마리아는 여행을 떠나는데 그 때 갑자기 거대한 사건이 일어난다.

100년에 한 번 소생한다는 드라큘라 성이 돌연 모습을 드러낸 것이다.

한 남자가 길을 가고 있다.

그의 이름은 알카드.

그는 랄프=C=벨몬드(지금의 벨몬드의 고대손)와 같이 아버지인 드라큘라를 물리친 남자이다.

그는 자신의 저주받은 피를 끊기 위해서 자신의 능력을 스스로 없애고 잠을 청하는 중이었다(은둔생활) 하지만 고향에서의 일을 알게 되자 그는 숙명이 이끄는대로 성으로 향하기 시작했다.

음모와 숙명의 혼이 담긴 드라큘라 성에서 진실을 찾기위해....

캐릭터-등장인물

● 알카드 (アルカード 본명:아드리안=파렌하이쯔=쩨페슈 년령:추정400세)

드라큘라백작과 인간 여성의 사이에서 태어나 중성적인 아름다움과 강인한 몸을 타고났다.

엄청난 힘과 암흑마력을 몸에 지니고 무기는 주로 검을 사용하지만 더 진행을 하면 나타나는 마도기(魔道器)나 아이템들, 변신능력, 마법공격이 발휘된다. 입이 무겁고 총명하며 냉정한 성격이다.



● 마리아=라넷드 (マリア=ラーネッド 년령:17세)

벨몬드가와 깊은 인연이 있는 소녀로 리히타의 의동생(義妹)이다. 5년전의 싸움에서는 리히타와 같이 드라큘라 백작을 물리친 뱀파이어 헌터. 동물을 조종할 수 있는 불가사의한 힘이 있고 지적이면서 행동파인 소녀이다. 실종된 리히타를 찾기위해서 여행을 나섰는데 악마성 부활의 소문을 듣고 단독으로 성에 잠입을 한다.



● 리히타=벨몬드
(リヒター=ベルモンド 년령:24세)

대대로 뱀파이어 헌터로써 드라큘라 백작과 영원한 싸움을 계속하는 벨몬드가(家)의 막내. 5년전의 싸움으로 숙적(宿敵)인 드라큘라 백작을 물리쳤지만 1년전부터이 행방불명이다. 사용하는 무기는 선조(先祖)들이 전해준 성스러운 채찍. 정의감이 강하고 노래를 싫어하는 열혈한.



●드라큘라 백작(ドラキュラ伯爵 본명:드라큘라=부라드=째페슈 년령:추정800세)

100년에 한 번 소생한다는 전설의 악마성의 주인.

5년전 리히타에 의해 성과 같이 사라져갔다. 암흑세계의 정점(頂點)에 군림을 하고 있으며 강대한 암흑마술의 힘을 지니고 있다. 알카드의 아버지이다.



● 데스(DEATH)

드라큘라 백작의 심복으로 활동하는 죽음의 신.

● 도서관의 주인(圖書館の主)

악마성의 책을 관리(藏書庫)하는 노인. 정보나 아이템을 아르카드에게 제공한다.

● 리사(リサ)

알카드의 어머니. 드라큘라 백작이 유일하게 사랑한 아내로 성모(聖母)같은 여성이다. 유행병으로 고통받는 사람들을 위해서 약을 만들었지만 마녀재판에 의해서 마녀로 오인받아 처형이 된다.

게임시작

■ 타이틀 로고가 뜬 후에 파일선택화면이 나옵니다.

① 파일 셀렉트 : 게임 세이브한 곳부터 시작을 할 수 있고 여기에서 자신이 몇%를 클리어했는가를 알 수 가 있다.
② 네임 체인지 : 여러분의 이름을 바꿀 수가 있다.
③ 파일 카피 : 파일을 복사한다
④ 파일 딜리트 : 파일을 지운다(주의)

■ 서브화면-알카드의 능력이나 상태가 확인이 가능합니다.

- HP - 라이프의 수치
- MP - 마력의 수치
- HEART - 하트를 가진수
- ROOMS - 통과를 한 방들의 수
- BEAT - 물리친 적들의 수
- LEVEL - 현재의 알카드의 레벨
- STATUS - 현재의 상태, 독이나 석화 등 지금 알카드의 상태를 보여줍니다.
- 공격력(攻擊力) - 적들을 타격할 때의 공격력
- 방어력(防禦力) - 적들에게 타격을 입을 때의 방어력
- STR - 완력(腕力), 기본적인 공격력에 영향을 줍니다
- CON - 체력과 기본적인 방어력에 영향을 줍니다
- INT - 지성과 마법공격에 영향을 줍니다
- LCK - 운의 양. 회심의 일격이 나올 확률에 영향을 줍니다.
- EXP - 지금까지 얻은 경험치를 나타냅니다
- NEXT - 다음에 레벨업할 때까지 필요한 경험치를 나타냅니다
- GOLD - 현재 소유하고 있는 금
- 장비(裝備) - 무기나 아이템 등의 장비를 설정합니다
- 필살기(必殺氣) - 얻은 필살기 커멘드를 보여줍니다.
- 마도기(魔導器) - 얻은 마도기들의 설명과 ON/OFF를 설정합니다
- 시스템(システム) - 장비의 설정, 각 버튼의 설정, 사운드의 설정 등.
- 소환할수 있는 종들(使い魔) - 현재 사용가능한 악마들의 상태를 표시합니다(사용이 가능한 악마는 마도기로 불러낼 수 있습니다. 물론 한마리만...)

■ 조작법 - 알카드의 조작법

■ 방향키 - 알카드의 이동 서브화면의 선택

⇦ ⇨ 좌우의 이동
⇩ 엎드린다(+ 버튼 판자같은 장소에서 내려가진다)
⇧ 세이브나 그외의 기타 행동(특수한 이벤트에서의 행동)
Ⓧ 버튼 점프, 서브화면의 취소
◎ 또는 ◎버튼+⇧방향키- : 서브웨폰공격
△ 버튼 : 뒤로 대쉬
스타트 버튼 : 멈춤/서브화면을 표시, 게임스타트.
셀렉트 버튼 : 멈춤/지도를 보여준다
R1버튼 : 박쥐로 변신(특정아이템을 입수한 후에)
R2버튼 : 늑대로 변신(특정아이템을 입수한 후에)
L1버튼 : 안개로 변신(특정아이템을 입수한 후에)
점프중에 Ⓧ버튼 : 2단점프 할 수 있다

■ 공격무기들의 종류-여러가지 장점, 단점들

① 너클 등의 주먹계공격 : 사정거리는 짧지만 연타가 가능해서 연속공격이 가능하다
② 숏트소드 등의 소검공격 : 사정거리가 너클보다 길어서 방어가 용이하다.
③ 롱소드 등의 장검공격 : 가장 기본이며 한손으로 휘두른다.
④ 쯔바이한다 등의 양손으로 휘두르는 대검 : 사정거리가 길고 공격력도 양손인 만큼 다른 것들과는 비교도 안되게 좋지만 방패장비가 불가능하므로 방어력은 떨어진다.
⑤ 메이스 등의 타격무기 : 이것들은 꽤나 장점이 많은 무기들인데 이것만으로 충격을 크게 받는 적(敵)이 있고 특수효과를 지니고 있는 무기도 상당히 많다.
※ 후반부에 가면 많은 무기들의 명칭중에 얼음의 힘을 지녔다든지 무엇인가를 소환할 수 있다는 등 많은 특수효과를 지니고 있는 무기나 방어구가 존재한다. 이런 것들은 버튼을 조작하여 동시에 누르거나 하면 그 힘이 해방이 되니 많은 장비품들을 골고루 장착하며 그 힘들을 해방시키자.

■ 마도기-주인공의 능력을 증가시키는 게임상의 중요 물건들

입수를 하면 알카드는 어떤 숨겨진 능력을 발휘하게 된다. 마도기들은 간혹 어이없이 쉽게 발견되기도 하지만 거의가 상상을 초월할 정도로 이상한 위치에 숨어있다.

숨겨진 방이나 간혹은 아무 이상이 없어 보이는 땅속에, 어쩔 때는 안보이는 방에....특정한 마도기가 있어야만 게임의 진행이 풀리는 곳이 많으니 그점에 유의하시고 발견을 하다.

마도기의 효과는 ON/OFF로 해 놔야하는데 물론 OFF를 하면 효력이 안난다.

★ 소울 오브 배트(ソウルオブバット) : 박쥐로 변하는 힘을 준다

★ 파이어 오브 배트(ファイアオブバット) : 박쥐로 변했을 때에 화염을 사용가능
★ 에코 오브 배트(エコーオブバット) : 박쥐일 때에 어둠을 볼 수 있는 초음파를 사용가능
★ 크레이지 에코(クレイジーエコー) : 초음파로도 공격할 수 있게 해준다.
★ 소울 오브 울프(ソウルオブウルフ) : 늑대로 변신하는 힘을 얻는다
★ 파워 오브 울프(パワーオブウルフ) : 늑대일 때 빨리 달릴 수 있게 된다.
★ 스킬 오브 울프(スキルオブウルフ) : 늑대일 때에 필살기가 나온다
★ 미스트(ミスト) : 안개로 변신하는 능력을 갖게한다.
★ 파워 오브 미스트(パワーオブミスト) : 안개로 변신하는 시간이 길어진다
★ 가스크라우드(ガスクラウド) : 독(毒) 안개가 된다
★ 마테리아즈 큐브(マテライズキューブ) : 물품을 파괴했을 때에 아이템이 출현
★ 혼의 오브(魂のオーブ) : 적에게 입히는 데미지가 보인다
★ 부신의 부츠(浮身のブーツ) : 점프를 누르면 평상시의 5배로 점프를 가능케 해 준다
★ 비상석(飛翔石) : 2단 점프를 가능하게 해준다
★ 호리 심볼(ホーリーシンボル) : 물에서 돌아다녀도 데미지를 받지 않게 한다
★ 요정의 책(妖精の書) : 적들의 이름을 알려준다
(공격시에 오른쪽 밑에 표기됨)
★ 언록쥬엘(アンロックジュエル) : 파란 빛을 발하는 문을 열 수 있는 열쇠
★ 인어의 상(人魚の像) : 지하수맥이라는 곳에서 사용을 할 수 있는 도구
★ 박쥐의 소(コウモリの素) : 이것을 ON으로 해 놓으면 박쥐가 소환된다
★ 유령의 소(ゴーストの素) : 이것을 ON으로 해 놓으면 유령이 소환된다
★ 요정의 소(妖精の素) : 이것을 ON으로 해 놓으면 요정이 소환된다
★ 아기악마의 소(子悪魔の素) : 이것을 ON으로 해 놓으면 아기악마가 소환된다
★ 검마의 소(劍魔の素) : 검의 악마인 (인텔리젼스 소드)를 소환한다
★ 반요정의 소(半妖精の素) : 이것을 ON으로 해 놓으면 반요정이 소환된다
★ 코악마의 소(鼻悪魔の素) : 이것을 ON으로 해 놓으면 코악마가 소환된다
★ 심장(心臓) : 마도오기(魔導五器)의 하나로 저주의 데미지를 무효화한다
★ 손톱(爪) : 마도오기의 하나로 공격력을 10올려준다
★ 뼈(骨) : 마도오기의 하나로 CON을 10 올려준다
★ 반지(指輪) : 마도오기의 하나로 INT를 10 올려준다
★ 눈알(目玉) : 마도오기의 하나로 LCK를 10 올려준다

■ 서브웨폰-알카드의 특수무기들입니다.

서브웨폰은 게임상의 감초역활로서 무기가 적에게 효과를 못입힐 때 서브웨폰으로 어이없이 쉽게 끝낼 경우가 있다. 하지만 단 하나밖에 못 장비하니 여러분이 골고루 사용을 해보고 마음에 드는 무기로 사용하자.

① 성수병(聖水のビン) - 사용하면 던지는데 땅바닥에 떨어지면서 불길이 솟아오르면서 데미지를 준다. 사정거리가 짧은 것이 조금은 단점이지만 고정되어 있는 적에게는 최고의 무기이다.
② 성서(聖書) - 필자가 가장 애용하는 무기. 성서가 주위를 바리어같이 감싸서 공격과 수비의 2중역할을 해준다. 보스전에서 가장 효과있는 무기
③ 나이프(ナイフ) - 전방의 적만이 공격이 가능하고 위력도 너무 약하다. 단 한가지 빠르게 공격할 수 있다는 장점만이....
④ 도광석(銑鑛石) - 벽에 부딪치면서 여러 방향으로 튕기면서 적들을 공격한다. 위력이 조금 약하고 적을 공격하는 패턴을 맞추기가 힘들다(개인적으로 제일 후진 무기)
⑤ 비부티(ビブーティ) - 성자(聖者)들이 사용한다는 성스러운 물건. 땅에 뿌려서 접촉한 적에게 데미지를 준다. 성수같이 고정된 적들에게 효과가 크다.
⑥ 도끼(オノ) - 위에 있는 적에게 곡선을 그리며 날아가 데미지를 주는 무기이다. 이것은 숨겨진 길이나 날라 다니는 적에게는 안성맞춤이다(천장같은 숨겨진 길은 이것이 제격)
⑦ 십자가(十字架) - 화면전체의 적에게 공격을 하는 최강의 서브웨폰이라고 매뉴얼에는 적혀있지만 너무 많은 하트량과(후반을 가야 2-3번 쓰지만 초반부는 1번이면 끝이다)보스전에는 소용이 없는 거의 사용할 일이 없는 무기이다(나중에 특수무기를 얻으면...^^)
⑧ 시계(時計) - 사악한 생명체를 정지시키는 무기. 적들의 움직임을 멈추어서 쉽게 물리치는 것이 가능하지만 안통하는 적도 있으니 주의를 하자(이걸로 비밀길이 열리기도 한다)
⑨ 아그네아(アグネア) - 성스러운 빛으로 적을 멸한다. 공격버튼을 누르고 있으면 더욱 강한 연속공격이 가능하지만 하트소비량이 가공할 정도이니 필요할때만 사용하자.
통하는 적들에게는 엄청난 데미지를 준다.

■ 도서관 주인의 목록표

물품구입(物品購入) : 아이템이나 게임에 반드시 필요한 도구들을 살 수 있다
보석매각(賽石賣却) : 진행상에서 얻은 보석들을 돈으로 바꿀 수 있다
전술지남(戰術指南)컴퓨터가 제시하는 보스들의 이상(理想)적인 약점을 가르쳐준다
괴물도감(怪物圖鑑) : 지금껏 플레이어가 만나본 괴물들을 열람한다.
용무는 없다(用はない)

■ 악마성 게임에 들어가기 전 힌트

1. 무조건 길을 외우자.
악마성은 굉장히 많은 지역들이 존재하는데 이 길들은 여러분이 몇십번이고 다시오게 될 것이니 셀렉트 버튼으로 지도를 봐가면서 플레이를 하자.
2. 숨겨진 길을 찾자.
악마성은 단순한 엔딩을 보는 것보다는 숨겨진 길을 찾는 묘미가 존재한다. 자신이 숨겨진 것을 찾을수록 세이브칸에는 여러분의 이룩한 것이 퍼센트치로 기록된다.
3. 마도기를 찾아라.
마도기는 게임상에 있어서 없어서는 안되는 중요한 물건들이다. 하지만 여러분의 눈에 안띄는 곳에 많이 존재하므로 경우에 따라서는 갔던 지역을 수십번씩이나 탐방을 하여야 한다.
4. 워프존은 굉장히 짧은 시간안에 여러분을 이동시켜주니 자주 이용하자.
5. 무기들을 자주 바꿔 써보자.
여러분의 무기중에는 특수한 기술이 숨겨져 있는 무기가 많이 존재한다.
6. 돈이나 아이템이 고갈됐을 때는 그런 것이 자주 출몰하는 지역에서 밖으로 나갔다가 들어오면 다시 존재하니 아이템의 고갈을 심각하게 생각치는 말자.
7. 백대쉬는 게임에서 제일 많이 사용되는 기술이다.
나중에 리히터로 플레이할 때는 대쉬가 있지만 알카드는 그런 기술이 없으므로 백대쉬가 유일한 빨리 이동하는 수법이다. 이단 점프나 늑대의 기술을 왠만큼 얻으면 더욱 쉽게 이동이 가능하다.
8. 중요 이벤트는 놓치지 말자.
가끔 스토리상으로 마리아나 기타 중요적들과는 대사가 나오는데 이런 이벤트를 하나라도 놓치면 나중에 중대한 이벤트가 안 일어난다.(뒤에 설명)

지도



최초의 입구

초반 진행을 하다보면 기둥의 중심부에서 데스가 나온다. 그는 알카드를 회유하려 하지만 알카드가 말을 안듣자 그의 무기들을 모두 회수해간다. 위로 올라가서 왼쪽길로 가면 해골병사가 있는데 그놈을 물리치면 숏트소드를 얻을 수 있고, 한칸만 더 올라가면 세이브포인트가 나오니 그곳에서 세이브를 하자. 세이브 포인트에서 위로 올라가면 최초의 마도기인 「마테라이즈 큐브」를 얻을 수 있다.


데스에게 모든 것을 뺏기고....

연금연구실(練金研究室)

다음으로 갈 수 있는 곳이 연금술을 연구하는 연구실이다. 이곳부터 적들의 공격이 조금 강해지는데 우선은 적들을 물리치면서 장비품을 모아서 방어력을 모으는 것이 급선무이다. 적의 공격을 피하면서 왼쪽에 있는 책상에 있는 촛대를 부수면 가죽으로 만든 가슴보호대(かわのむねあて)를 얻을 수 가 있다. 위로 한참을 올라가면 드디어 첫 번째 보스인 베리간과 카이본을 만날 수 있다. 2마리가 연합공격을 펼치지만 모두 허약하니 간단하게 클리어가 가능하다.



연금 연구실


보스와의 대결

대리석 통로(大理石の廊下)

대리석 지역에서는 조금 분기가 되는데 아래로 가면 마도기인 혼의 오브를 얻을 수 있고 다른 곳으로도 갈 수 있지만 조금 센 적이 많으니 우선은 앞으로 전진하자. 전진을 하다보면 시계가 많은 곳을 통과하게 된다. 그곳을 지나면 거대한 시계와 석상이 위에 있는 방에 들어가지는데 그곳에서 한 여자를 만나게 된다. 그녀는 알카드를 보고 암흑의 힘을 소유한 것 같다며 이 성에 온 목적을 밝히라는데 알카드가 이성을 사라지게 하는 일이라고 말하자 그녀는 자신과 목적이 같다며 자신의 이름을 마리아라고 밝히고 살아있다면 또 만나자고 말하며 사라진다.



대리석 지역


마리아와의 만남



혼의 오브를 얻다

외벽지대(側外壁)-(1)

이곳에서 위로 올라가다보면 지금의 상태로는 더 이상 올라갈 수 없는 지역이 있을 것이다. 왼쪽으로 길이 있으니 왼쪽으로 전진하자. 왼쪽으로 가다보면 길이 왼쪽과 위로 갈라지는데 왼쪽은 세이브포인트이니 이곳에서 정리하고 위로 올라가면 보스가 출현한다. 이번의 보스는 주인공의 자신인데 워낙 공격력이 약해서 어렵지 않게 클리어가 가능하다. 클리어하고 바로 다음방으로 가면 글라디우스(칼)를 얻을 수 있고 바로 위로 올라가면 왼쪽에 방이 있는데 그곳에 들어가면 장서실로 이어진다



외벽지대

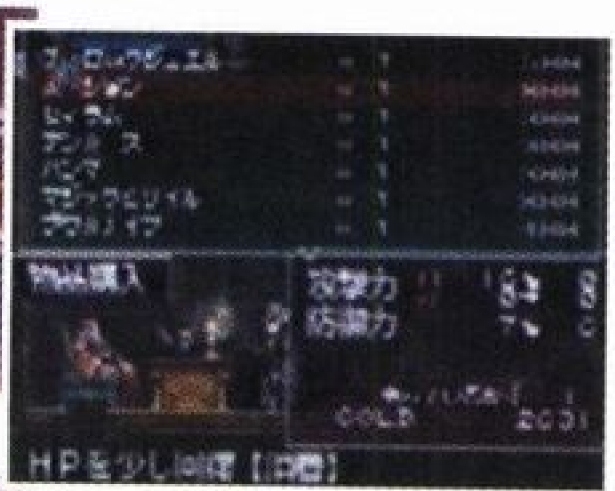

자신과의 싸움

장서고(藏書庫)-(1)

이곳에서는 아직 능력이 안되니 우선 도서관의 주인을 만나고 요정의 책을 얻으면 된다. 도서관의 주인은 처음에 나오는 위로 가는 분기점에서 위로 가면 되고 계속 직진을 하면 청동의 가슴보호대(どうのむねあて)를 얻을 수 있다. 더 위로 올라가면 지금은 얻을 수 없는 물건들이 있는 지역이고 올라가서 왼쪽으로 가면 주인과 만날 수 있다. 그는 알카드를 알아보고 반가워하는데 알카드는 그에게 힘을 빌려달라고 하지만 그는 드라큘라와의 일 때문에 힘은 안되고 대신 여러가지 도움을 준다. 그에게서 물건을 살 때 제일 위에 있는 언록쥬엘은 마도기(魔導器)이니 반드시 사야한다. 그리고 제일 밑에 있는 하얀지도(しろのちず)는 게임상의 지도를 표기하니 이것도 반드시 사자. 이것들을 샀으면 가장 오른쪽 위에 놓여 있는 요정의 책을 얻고 빠져나가자.



장서고



요정의 책을 얻다

외벽지대-(2)

장서고를 나왔으면 이제 다시 올라가자. 올라가면서 많은 적들을 만날 수가 있고 수수께께의 마도기 하나가 둥둥 떠있는 것을 볼 수 있다. 위에서 왠 기계가 돌고 있는 것이 보이는데 기계밑의 스위치같은 것을 치면 한자로 승강기 작동개시(昇降機作動開始)라는 말이 화면에 써진다.

이제 다시 그 둥둥 떠있는 곳으로 가면 막혀있던 문이 열리면서 마도기인 「소울 오브 울프」를 얻을 수 있다. 이제부터는 늑대로 변신을 할 수 있으니 더욱 다양한 곳으로 갈 수 있다. 그리고 늑대마도기가 있던 곳의 옆에 있는 승강기(?)도 작동이 되니 그것을 타고 빨리 오르거나 내려갈 수 있게된다. 우선은 다른 에리어로 가기전에 외벽지대의 시작부분에서 안가 본 밑의 지역을 탐사해 보자. 밑의 지역에는 굉장히 강력한 기사 몬스터가 있는데 3가지 기술을 쓰면서 여러분을 당장에 죽일 수 있는 능력을 지녔다.

그놈을 죽이고 옆의 방으로 가면 아무것도 없는데 벽을 치면 「고기」를 얻을 수 있다. 그 다음에 밑의 제일 아래층방으로 가면 망원경을 볼 수 있는데 왠 사람이 노를 젓고 있는 것이 보일 뿐 특징은 없다. 가장 아랫방에 오기전에 왼쪽으로

보면 하나의 창살문이 있는데 그 문은 나중에 안개의 능력이 있어야 하니 우선은 접어두고 가장 위의 새로운 에리어로 가자.


승강기를 작동시켜자


늑대를 얻다

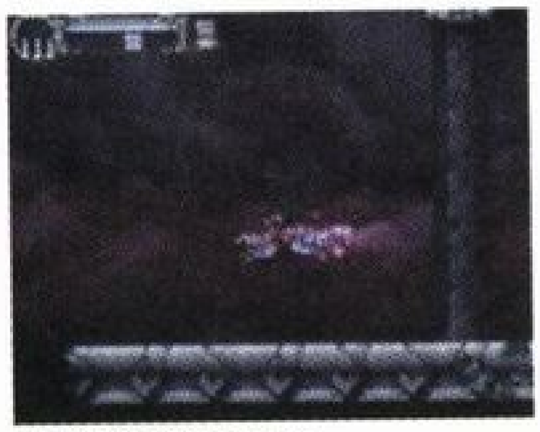
시계탑(時計塔)

이제는 올라가서 다리를 건너야 하는데 다리가 자꾸 무너진다. 방법은 단 하나 늑대로 변한 후에 힘껏 점프를 한 다음에 착지하자마자 곧바로 다시 점프를 하면 된다. 넘자마자 성가신 메두사 머리들이 등장하는데 타이밍이 상당히 중요하다. 노란 메두사머리가 돌로 변신시키면 재빨리 좌우로 흔들어서 경직을 풀자.

클리어뒤에 위로 가면 좌우의 갈래길이 나오는데 우선은 오른쪽으로 가자. 오른쪽으로 가면 기둥이 하나 서 있고 절벽인데 물론 떨어지면 다시 시계탑 처음부분이다. 늑대로 변신을 한 후에 최대로 점프하면 2번째 다리의 위에 숨겨진 무기들 3개를 얻을 수 있다. 「샤먼의 방패」와 해골모양으로 생긴 방패. 그리고 「베카트와」라는 명검이다.

이것들을 얻은 후에는 물론 왼쪽길로 향하자. 왼쪽길에서 천천히 좌우를 보면 작은 톱니바퀴가 있는데 그것들을 치면 둔탁한 소리가 나는데 계속 치다보면 "찰칵"소리가 날 것이다. 왼쪽의 방 것까지 합하여 모두 4개를 똑같이 고정시키면 왼쪽방의 가장 왼쪽 밑의 감옥이 열릴 것이다. 그리고 2번째 톱니바퀴가 있는 왼쪽방의 가장 위에서 오른쪽벽을 치면 비밀길이 있다.

그리고 톱니바퀴를 지나면 유령기사들이 있는 방인데 이 방에서는 가장 왼쪽밑의 벽을 치면 비밀길이 있는데 이방에서는 「힐링베일」을 얻을 수 있다. 이곳의 보스는 공중전에 굉장히 능한데 공중에 뜨기직전에 미리 때리는 식으로 싸우면 쉽게 깰 것이다.


착지하자마자 곧바로 다시 뛰자


3개의 숨겨진 무기들을 얻자


작은 톱니바퀴를 때려서 찰칵소리를 들으면 된다


벽에는 숨겨진 길이

악마성 최상부(惡魔城 最上部)

우선은 이곳에 오자마자 왼쪽으로 가면 석상이 있고 지붕위를 걷게 될 것이다.

난장이가 새를 타고 오면서 계속 방해를 하는데 왼쪽으로 계속 가다 보면 꿈에도 그리던(?) 비상석을 얻게 된다. 이제 못갔던 지역을 자유롭게 이동이 가능하다. 비상석을 얻은 후에 지붕밑의 길을 가야하는데 처음 들어온 곳에서 밑으로 가지는 곳으로 내려가면 사자석상이 배경으로 있는 곳인데 이곳에서 왼쪽으로 가면 비상석을 얻은 곳의 밑의 길로 통하게 된다.

이곳을 지나면 갑자기 하늘이 맑아지면서 큰종들이 있는 곳으로 나올 것이다. 종들은 그냥 배경이고 이곳에서 가장 위에 있는 아이템들은 챙겨두자. 왼쪽으로 더 가면 히포그리프라는 보스가 출현하는데 공중으로 떴다가 착지할 때가 거의 무방비다. 보스를 물리치면 마리아가 다시 나와서 리히타 벨몬드의 행방을 묻는데 알카드가 모른다고 하자 그를 보면 자신에게 알려달라고 말하고 가버린다. 계속 가다보면 밑으로 한참 떨어지는 지역이 나온다. 이곳에서 떨어지면 역시 왼쪽으로 가자. 한참을 밑으로 걸어가야 하는 지역이 나오는데 해골머리하나가 웬 지뢰를 끌어안고 있을 것이다. 해골머리를 부수면 지뢰는 밑으로 떨어지면서 적들을 물리치는데 만약 뒤를 천천히 따라간다면 전멸이다.


비상석을 얻다


보스와의 결투

예배당(禮拜堂)

★이곳에서 문제점이 생기는데 필자는 이곳에서 오른쪽으로 가려고 하면 게임이 멈춘다. 이런 문제점은 다른 유저들에게도 간혹 일어나는 일이라니 우선은 여기로 오지 말자.

위의 워프존을 통해서 옛날의 처음 워프존으로 가자. 처음으로 왔으면 연금술 연구소로 가서 지도를 봐가며 올라가다 보면 예배당과 연결이 되있는 곳을 발견할 것이다. 그곳으로 갈려고 하면 파란문이 막고 있는데 옛날에 도서관 주인에게서 산 언록쥬엘이 해결해준다. 파란문을 통과하면 다시 마리아가 나온다. 그녀는 알카도를 반갑게 맞으면서 하나의 질문을 해오는데 그녀는 몇 년전에 자신이 해결했던 때와는 달리 건물의 구조가 바뀌었다는 것이다. 알카도는 드라큘라성은 혼돈이 낳은 물건이기 때문에 모습이 하나가 아니라고 말하자 그녀는 예전의 지식으로는 돌아다니기 힘들다며 가버린다.



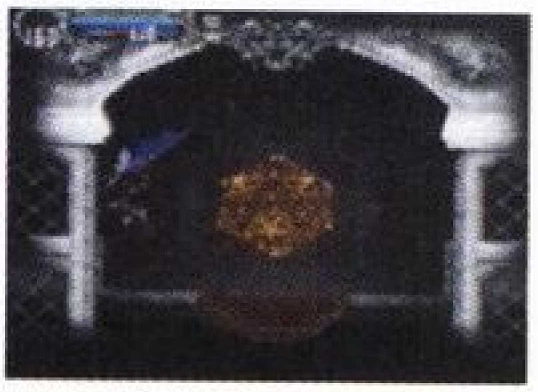
예배당


마리아와의 3번째 만남

장서고-(2)

이제는 2단 점프가 생겼으니 우선은 장서고의 점프가 낮아서 못갔던 지역을 가보자. 올라가면 세이브 포인트가 있는데 그곳에서 왼쪽으로 보면 신기하게 갈 곳이 더 있다. 더 왼쪽으로 가보면 난장이 적들이 많이 나오는데 밑을 통해서 왼쪽으로 가면 보스인 렛사데몬이 출현한다. 데몬은 레이져 공격과 조무래기들을 계속 소환한다. 보스

를 물리치고 바로 밑으로 가면 한 문이 막고 있는데 그 문은 아쉽게도 안개로 변해야 가지는 곳이니 나중에 안개를 얻으면 이곳을 통과하자



세이브포인트의 왼쪽에 더 갈길이…



보스인 캣시대몬

지하수맥(地下水脈)-(I)

지하수맥은 지도의 중간쯤에 검은색으로 한참 내려가지는 지역으로 표기된다. 들어섰으면 지하수맥은 두종류 길이 있는데 오른쪽 길이 편하지만 왼쪽길로 가서 아이템들을 모으는 편이 낫다. 지하수맥에 다 내려오면 오른쪽 길로 가서 보스와 싸우자. 그런데 예상외로 빨리 죽는데 오른쪽으로 더 가야지 본체가 나온다.

미니 보스를 물리치고 오른쪽으로 가면 갑자기 물이 차올라오는 방이 나오는데 기둥을 넘으며 빨리 위로 올라가자. 물을 벗어나서 위로 올라왔다면 본체와의 싸움인데 이 녀석을 이기고 왼쪽으로 가면 「인비시블」이라는 흡혈귀전용 망토를 얻을 수 있다. 이제 다시 가보면 물이 빠져있는데 구석들을 조사하여 못 얻은 아이템들을 얻은 후에 왼쪽의 길로 전진하자. 왼쪽길로 계속 가면 개구리가 출몰하는 지역이 있고 폭포를 건너면 방패와 스위치가 놓려지는데 스윗치를 누르면 갑자기 폭포 반대편의 나무 다리에 뭔가가 나타났다는 메시지가 나타난다. 개구리들이 나타나는 지역에서 하나의 나무다리가 있던 곳으로 가면 해골이 폭발하는 통을 들고 나타날 것이다.

그놈을 유인하여 폭탄통을 이용하여 나무다리를 부수면 밑으로 새로운 길이 생긴다. 이 길은 나중에 가고 우선은 폭포 밑으로 떨어지자. 오른쪽의 MAX HP를 먹은 후에 왼쪽길로 가면 뱃사공이 보일 것이다. 뱃사공이 인도하는 대로 길을 가면 마도기인 「인어의 상」을 얻을 수 있다. 우선은 이정도로 하고 빠져나오자.



본체를 물리치자



뱃사공이 인도하는 대로 가자



녀석을 잘 유인하자



인어의 상은 어디에 쓰일까

올록의 사이
(オル ロッグの間)

이제는 화면의 중간쯤에서 마리아와 처음으로 만났던, 큰 시계가 있는 곳으로 가자. 그곳에서 가만히 기다리고 있으면 왼쪽의 석상이 안으로 들어갈 것이다. 그안으로 들어가면 이 올록의 사이로 나오게 되는데 아직은 박쥐의 능력이 없기 때문에 활동범위가 제한이 된다. 우선은 여기에서 위로 올라가며 왼쪽으로 가면 투기장으로 통해지니 투기장을 먼저 가자.



올록의 사이

투기장(鬪技場)

투기장에 들어오면 전진하다가 밑으로 통하는 길이 있고 곧바로 밑으로 가면 보스로 통하는 길이다. 그런데 보스가 예전에 실종됐다던 리히타 벨몬드가 아닌가?! 리히타는 갑자기 명계(冥界)의 소환술을 사용하여 보스를 소환하는데 웨어 울프와 미노타우르스 2마리와 한꺼번에 싸워야 한다.

미노타우르스는 행동이 굼뜨는 편이지만 웨어울프는 승룡권이나 몸통 박치기등 다양한 기술로 승부해온다. 보스를 물리쳤으면 바로 오른쪽방으로 가서 오른쪽으로 점프를 하면 마도기 「미스트」를 얻을 수 있다.



리히타가 왜 이곳에?



오른쪽으로 건너뛰어 미스트를 얻자

언도(焉道)

예전에 지하수로에서 새로 얻은 길을 이제 가보자. 용의 입으로 들어가자마자 지옥의 개라는 켈베로스가 보스로 나온다. 이놈을 해치우고 계속 가면 떨어지는 길이 나오는데 떨어지자마자 왼쪽으로 가면 마도기중의 하나인 아기악마를 소환하는 아이템을 얻을 수 있다. 밑으로 가면 지하묘지로 통하는 길로 간다..



언도

지하묘지(地下墓地)

지하묘지는 내려오자마자 양갈래길이 나오는데 오른쪽은 박쥐의 능력이 상당히 갖추어져야 갈 수 있는 곳이니 우선은 왼쪽길로 가자. 적들 중 성가신 적이 바로 아기악마들로 주변에다 불을 놓는데 방치해두면 화면전체로 퍼지므로 골치아파진다. 왼쪽길로 한참을 가면 레기온이라는 보스를 만나는데 필자가 악마성을 하면서 다시는 보기 싫은 보스 2위에 뽑힌(?) 놈이다. 원령(怨靈)들의 육체로 보호막을 쌓고 있는 이 놈은 계속 좀비들을 뿌리는데 빨리 주변의 보호막을 부수어야 한다. 때가 늦으면 땅바닥은 원령들로 산을 이룰 것이니….

본체는 보호막을 부수면 가운데에 눈알이 있는데 빨리 부수어서 역겨움에서 벗어나자. 이 녀석을 물리치고 위로 올라가면 악을 물리치는데 궁극의 무기인 호리 바스터라는 검을 얻을 수 있다.



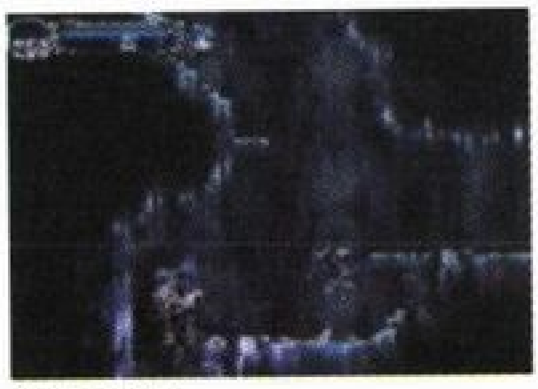
레기온은 한 마디로 역겨움이다


필자가 애용한 무기 호리 비스터 출현

지하수맥-(2)

사진상으로 보면 이곳 밑의 벽을 깨뜨리면 비밀길이 나온다. 위치는 여러분이 뱀머리만 나왔던 미니 보스를 만나기 전의 방으로 밑으로 계속 떨어지면 있다. 이곳에서 밑의 벽을 치면 깨지면서 비밀길이 나온다. 비밀길 안에는 예전의 뱃사공이 있는데 그의 안내(?)를 받으며 끝까지 가면 마도기의 하나인 「호리심볼」을 얻을 수 있다.

이제 물에서 활동을 하여도 데미지를 안받으니 못얻은 아이템들을 다 얻자.

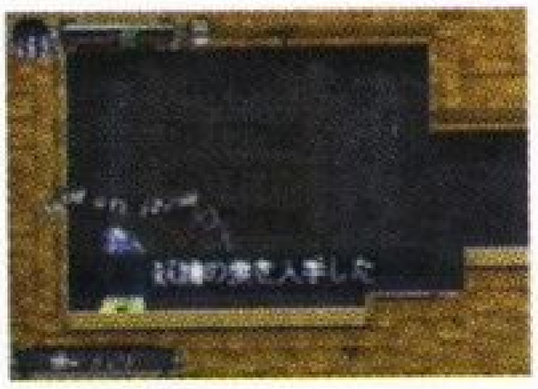

이곳을 깨뜨리자


호리심볼을 얻다

장서고-(3)

이제 다시 장서고로 가서 예전의 안개 때문에 못갔던 지역으로 가자. 그전에 가장 왼쪽위의 지역에서 마도기인 요정소환을 얻고 가자. 안개로 가서 얻을 수 있는 아이템은 드디어 하늘을 날게 해주는 마도기인 박쥐변신이다.

이제는 여러분의 의문으로 남아있던 미지의 지역들을 모두 탐사할 수 있다

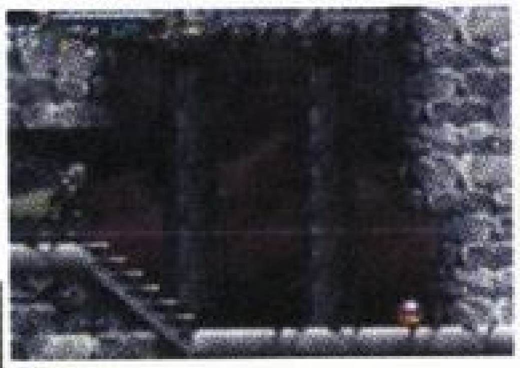

요정을 놓치지 말자



박쥐를 얻다

시계탑-(2)

시계탑에서 다리가 무너지는 곳의 못갔던 공중지역을 이제는 박쥐로 갈 수 있다. 첫 번째 다리에서 박쥐로 변한 후에 위로 계속 올라가면 가장 위쪽에 오른쪽으로 통로가 있다. 그곳에서 박쥐의 공격형태인 「파이어 오브 배트」를 얻을 수 있다.


파이어 오브 배트를 얻다

악마성의 최상부-(2)

악마성의 최상부도 마찬가지로 하늘의 못갔던 지역을 갈 수 있는데 위로 가면 방이 나오는데 그곳에는 리히터가 있으니 그를 물리치면 곧바로 엔딩이다.

우선은 「파이어 오브 배트」와 마찬가지로 가장 위쪽의 오른쪽의 통로로 들어가면 아이템이 많이 있는데 하트2개와 MAX HP2개, 그리고 오른쪽 땅바닥에는 마도기인 고스트 소환이 있다. 그 다음에는 리히터와 싸우는 방의 밑으로 비스듬히 날면서 전진하다보면 올라가지는 통로가 있는데 그곳에도 마도기의 하나인 「파워 오브 미스트」가 있다.


고스트의 소환을 얻다


여기로 들어가면 파워오브 미스트를 얻는다

연금연구실-(2)

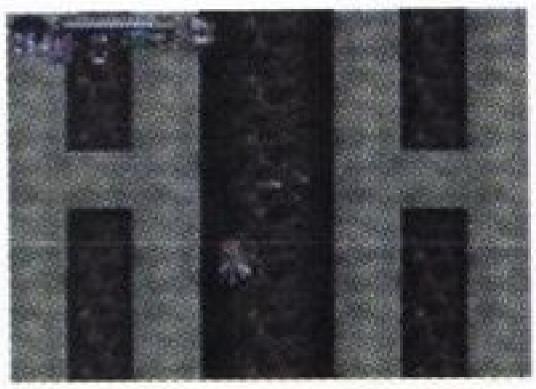
예전에 연금연구실에서 첫 번째 보스와 싸우던 방이 있을 것이다. 그 방에서도 공중지역을 못 가봤는데 박쥐로 변신이 가능하니 한 번 가보자. 박쥐로 올라가보면 방이 하나 있는데 그곳에서 마도기인 「박쥐소환」을 얻게 된다.


여기 방에서 박쥐로 올라가보자

올록의 사이-(2)

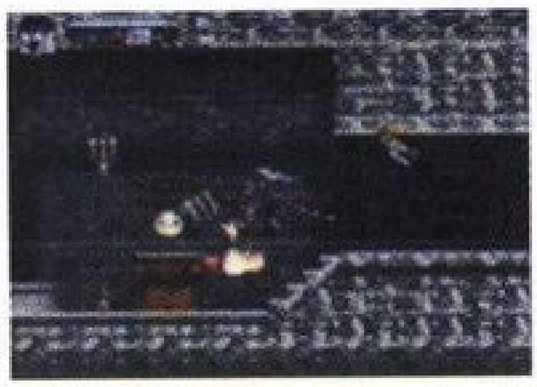
예전에 마리아와 처음 만난 지역인 큰시계.

이곳의 가운데 뻥뚫린 곳을 예전에는 못 갔지만 지금은 박쥐로 갈 수가 있다. 박쥐로 변신을 하여 올라가서 오른쪽으로 가면 하이점프를 가능케 해주는 마도기인 「부신의 부츠」를 얻을 수 있다. 부신의 부츠를 얻었으면 가본 사람은 알겠지만 왼쪽의 석상을 타고 올라간 다음 오른쪽으로 가면 2단점프로는 못갔던 지역이 있을 것이다. 그곳을 최상층까지 올라가면 감옥이 나타난다. 여기에서 박쥐로 변하여 많은 곳을 돌아다닐 수 있지만 가장 왼쪽의 위로 가면 올록을 만날 수 있다. 올록은 처음에는 간단한 소환이나 부딪치기 정도의 간단한 기술로 싸워오는데 데미지를 조금만 주면 쓰러지면서 2단 변신을 한다. 그때부터 레이져 등의 상당한 기술을 사용하니 방심은 금물이다. 보스를 물리치고 왼쪽 위의 방으로 가면 마도기인 「에코 오브 배트」를 얻게 된다. 왼쪽을 다 돌아다녀서 아이템을 얻었으면 오른쪽의 가장 한 가운데를 탐사하자. 그곳에는 마도기인 「검마소환」이 있으니 반드시 얻고 가자.


가운데 지역으로 올라가자


2단점프로는 안되지만 박쥐라면

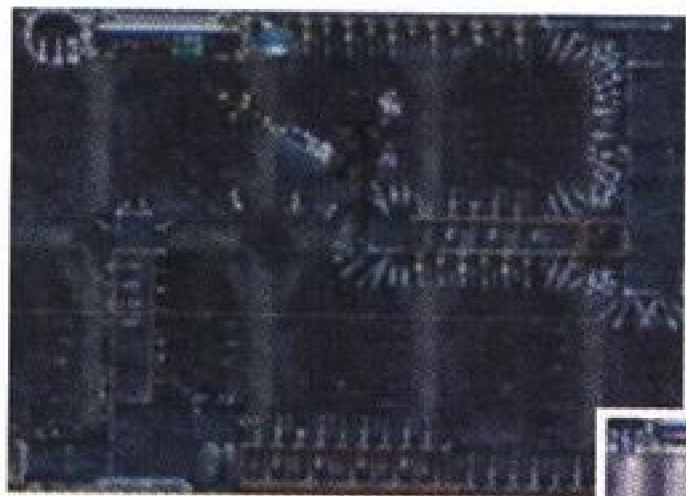

이번에는 상당히 넓은 지역이니 놓치지 말고 탐사하자


얻었다!! 에코 오브 배트


검마소환도 놓치지 말고 얻자

지하묘지-(2)

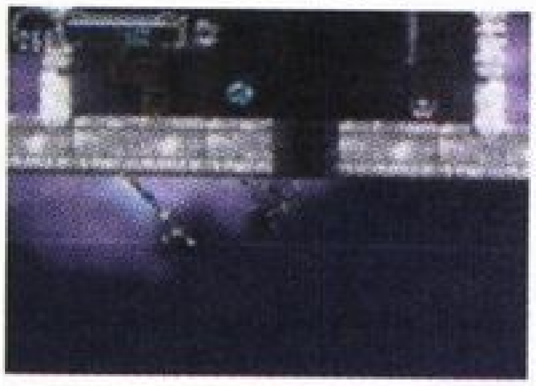
지하묘지의 예전의 양갈래길에서 어두워서 못갔던 지역을 이제는 탐사가 가능하다. 에코 오브 돌프로 초음파를 발사할 수 있으니 어두운데를 쉽게 갈 것이다. 길의 끝까지 가면 「스파이크블래이카」(スパイクブレイカ)라는 갑옷을 얻는데 이것을 장비하고 있으면 아까 어두운 지역같은 곳에 솟아 있는 가시들을 헤치고 지나갈 수 있다.



스파이크 블레이커만 있으면 가시밭쯤이야

성의 최초입구

지도를 보면 항상 처음으로 알카도가 들어온 성의 부분이 안가서 검은 부분이 있을 것이다. 다시 좀비들을 해치며 처음의 문까지 가자. 그 다음에 박쥐로 변하여 위로 올라가면 방이 하나 있는데 이곳에서 마도기인 「파워 오브 울프」와 MAX HP를 얻을 수 있다.



이곳에서 파워 오브 울프를 얻자

악마성 최상부-(3)

예전에 종들이 있던 곳의 가장 서쪽에 가시밭 때문에 못갔던 지역이 있을 것이다. 그곳을 스파이크 블래이카가 있는 지금은 간단한 모래알에 불과하다. 가시밭을 지나 방으로 들어가면 마리아가 있는데 그녀에게 변한 리히타의 소식을 들려주자 그녀는 큰일 났다며 가버린다. 왼쪽에서 은의 반지(ぎんの指輪)를 얻을 수 있는데 지금은 효력이 없으니 그냥 갖고 있자.



마리아는 리히터를 찾으러 간다.

연금연구실-(3)

최초의 연금연구실 입구에서 들어오자마자 왼쪽으로 가서 위를 보면 예전에는 못 올라가는 구멍이 있을 것이다. 박쥐로 변신을 하여 올라가면 모든 서브웨폰이 보관되있고 오른쪽으로 가면 마도기인 「스킬 오브 울프」를 얻을 수 있다.

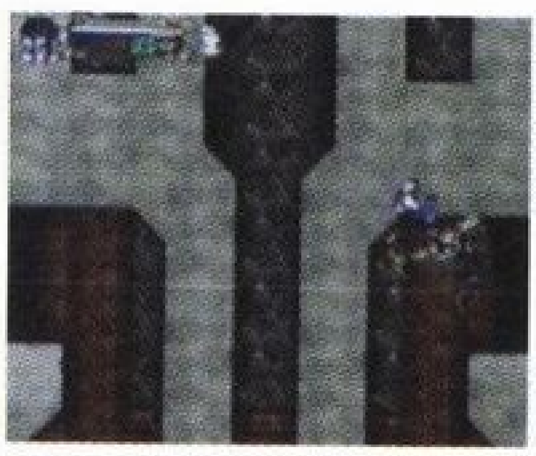


여기로 올라가면 스킬 오브 울프를 얻는다

대리석의 통로-(4)

서브웨폰을 시계로 바꾼 다음 최초로 마리아를 만난 큰 시계로 가서 사용하자.

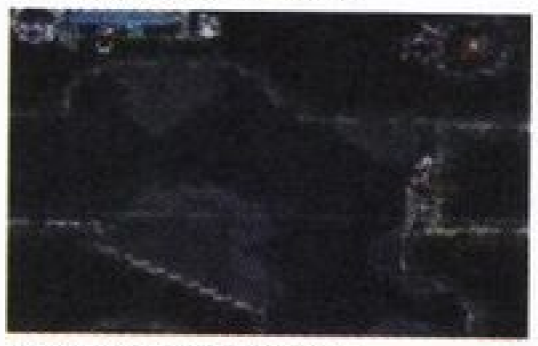
그러면 미동도 안하던 오른쪽 석상이 움직인다. 오른쪽 석상의 위에는 알카드의 예전에 뺏긴 전용무기들이 있는데 이것들은 모두 모조품으로써 무기들의 호칭도 예전에 칼을 보면 "어머님의 유품"인데 이것은 "어머님의 유품인 칼과 닮았다"라는 호칭이 따라붙어 예전의 칼이 아님을 알 수 있다. 그리고 공격력이나 방어력도 형편없다. 그냥 퍼센트치를 올리기 위한 비밀의 방.



여기에서 시계를 쓰면 오른쪽 석상이 움직인다.

언도-(2)

언도로 내려가는 길에서 가장 윗벽의 오른쪽을 보면 스위치가 있을 것이다. 아기악마를 소환하면 악마가 스위치를 눌러준다. 끝에는 라우린의 반지(ラウリンの指輪)가 있는데 라우린의 반지는 24인의 힘을 합친 효과를 주어 공격력 증강에는 최고의 옵션이다. 그리고 왼쪽 벽을 깨보면 비밀길이 나오는데 그곳에서 아버지의 사진같은 전체공격 아이템을 얻을 수 있다.



이곳의 스위치를 악마군이 눌러준다

지하수맥-(3)

오른쪽의 떨어지는 장소에서 오른쪽을 박쥐로 천천히 가면 들어가지는 방이 있을 것이다. 가장 밑의 오른쪽방에 이상한 물건이 세이브 포인트 같이 꿈틀대고 있는데 이곳에서 잠을 자면 갑자기 화면이 바뀌면서 악몽이라는 던전으로 간다. 오른쪽으로 가면 여자가 십자가에 매달려있는데 알카도는 그 여자를 어머니라고 부른다.

알카도는 어머니인 리사를 풀어주려 하지만 리사는 오면 안된다며 자신이 죽음으로써 모두가 행복해진다면 기꺼이 죽을 수 있다고 말한다. 하지만 그녀는 하나의 말을 마음속에 새기며 살아갈 것을 당부한다. 그말은 사람을 증오하고, 죽여달라는 말이다. 리사는 어리석은 인간들이 죄를 범하면서 죄의식을 더해가는 것 보다는 죽는 쪽이 나을 거라며 우선 자기의 주변의 인간들부터 죽이라고 명령한다. 하지만 알카도는 예전의 어머니가 인간들을 위해 죽어간 것을 생각해내며 정체를 밝히라고 하는데 갑자기 리사는 요사한 웃음을 내며 진짜 정체인 서큐바스로 모습을 드러낸다. 그녀는 자신의 정체를 알아차린 것을 감탄해하는데 알카도는 자신의 어머니를 모욕한 서큐바스에게 죽음의 세계에서 살게해 주겠다고 말한다. 서큐바스는 5갈래의 날개공격이 주무기이므로 대각선에서 조금 벗어난 방향에 있으면 공격을 피할 수 있다. 아니면 날개를 움츠릴 때만 안개로 변하여 공격을 피하자. 그녀는 싸움에 지자 죽어가면서 알카도가 어떻게 암흑의 피를 지니고 있는가 생각을 하다가 알카도의 아름다움과 상대도 안되는 강력함에 자신의 주인인 백작의 아들임을 알게되는데 알카도는 차갑게 꿈의 세계에서의 죽음은 정신세계에서의 죽음이라며 서큐바스를 영원한 악몽으로 보내버린다.

밖으로 나가면 금의 반지(きんの指輪)가 떨어져 있을 것이다



이곳의 안으로 들어가자



이곳에서 방향버튼을 위로 하면



미녀재판에서 처형된 리사가 어떻게



진짜 정체인 서큐바스

대리석의 낭하-(5)

마리아를 처음 만난 큰 시계에서 금의 반지와 은의 반지를 장비하자. 그러면 갑자기 시계가 미친 듯이 돌다가 갑자기 큰추, 작은 추가 아래를 가르키는데 그러자 밑의 벽이 열린다. 그곳에서 마리아를 만

PLAY STATION

나는데 그녀는 알카도의 말이 사실이라며 자신의 힘으로는 지금의 리히타를 못막으니 알카도가 대신 해 줄 것을 부탁한다. 그리고 이것을 가져가라며 성스러운 안경(聖なるめがね)이라는 도구를 준다. 이것을 몸에 지니고 있으면 사악한 환상을 파괴할 수 있는 힘이 있다고 말해준다.



오옷!! 이런 곳에 비밀통로가



마리아는 성스러운 안경을 준다

악마성 최상부-(3)

드디어 리히터와의 결전이다. 박쥐로 변한 후에 위로 가자. 방에 들어가기전에 입구의 벽을 치면 스위치가 나오는데 그것을 누르면 비밀 계단이 나온다. 그곳에서 음식들을 먹은 후에 리히터와 결전을 벌이자. 리히터는 드라큘라가 없는 지금 전투본능으로 더 강한 것을 원한다며 싸움을 건다. 만약 여기에서 마리아에게 성스러운 안경을 못 받고 왔다며 그냥 간단한 엔딩을 보게 될 것이다. 성스러운 안경이 있다면 뭔가 공중위에 구슬이 보이는데 그것을 깨부수자. 그러면 샤프트라는 녀석이 나타나는데 리히터는 이 녀석에게 조종당하고 있던 것 이었다. 샤프트는 드라큘라의 부활이 얼마 안남았다며 다른 성을 부활시킨다. 마리아가 달려오고 알카도에게 고맙다고 말하자 리히타는 알카도의 이름을 선조인 랄프와 같이 드라큘라를 물리쳤던 알카도라는 이름을 기억해낸다. 알카도는 이곳은 자신이 해결할테니 마리아를 보고 리히타를 데리고 나가라고 말하며 자신은 새로 부활한 성으로 워프를 한다.



드디어 최후(?)의 결전이



샤프트가 정체를 들어내다

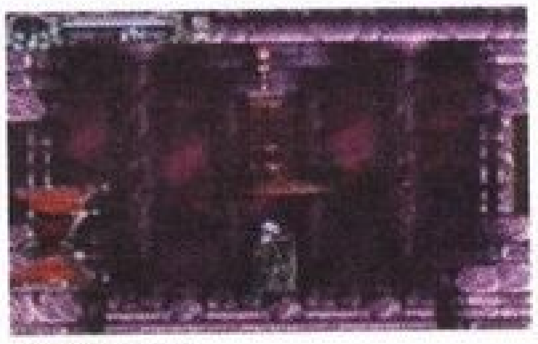


부활하는 성

새로운 시작

악마성은 총 200%클리어가 목표로 지금 부터가 진짜라고 할수있다. 성이 180도 뒤집혀져 있기 때문에 천정을 걷게 되는 것이다. 적들이 강해졌고 무기들도 초강력한 것들만이 존재하는 세계다. 공격력이 80이 넘는 것은 우습고 예전에 보스가 나왔던 지점에서 전혀 새로운 보스들이 존재한다. 지도는 바꾸지 않았으니 예전에 여러분들이 갔던 곳으로 다시 가보면 다른 새로운 아이템들이 존재하니 다시 가보자. 이 거꾸로 뒤집힌 성은 예상외로 빨리 깰 수 가 있는데 원래의 성의 지형을 어느정도 외우고 있느냐에 따라서 더 빠른 시간안에 클리어가 가능하다. 우선 간단하게 진행법을 소개한다.

1. 초반에는 모든 것이 반대라 조금은 당황! 침착하게 조금씩 익숙해지자. 우선은 왼쪽의 악마성 최상부에서 시계탑쪽으로 이동하자. 역시 보스가 나오던 곳에서 새로운 보스가 출현하는데 거대박쥐인 이 보스는 날개짓을 하여 벽에 부딪치게 하여 데미지를 준다. 하지만 공격력은 갖춘 대신 체력은 형편없으니 쉽게 클리어가 될 것이다. 이 녀석을 깨면 마도 5기의 하나인 반지를 얻게 된다.

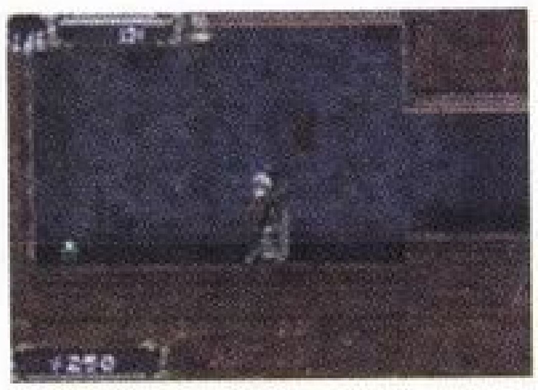


거대박쥐와의 전투

2. 시계탑쪽으로 가는 길. 굉장히 험난하다. 거대한 폭탄을 던지는 적에 의해서 한 번에 체력이 60의 데미지를 맞기도 하고.....처음에는 레벨과 방어구의 부실로 인하여 굉장히 고생할 것이다. 체력회복 아이템을 적절히 사용해 가며 돌진하자.



3. 우선은 시계탑만을 벗어나면 세이브 포인트이니 다음 루트를 장서고로 삼자. 장서고에서는 적들의 움직임이 빠른 놈들이 많이 출현하지만 지금의 레벨로는 가장 적당한 장소이다. 장서고에는 방어구와 무기가 강력한 것이 많이 숨어 있다.



이런 강력한 무기들이 다수 출현

4. 알카도의 분신과 싸웠던 장소에서 지금은 프케슈타인이 망치를 들고 등장한다. 그를 이기면 마도 5기중의 하나인 손톱을 얻게 된다.



프켓슈타인과의 전투

5. 다음 루트는 지하수맥. 주인공의 분신인 「돗벨겐가 레벨40」짜리가 나온다. 이번에는 독의 검이 있는데 독에 걸리면 공격력이 반이 뚝 떨어지니 주의하자. 독에 걸렸으면 회복약인 세이람(セイラム)으로 회복하고 싸우자

그리고 예전에 벽이 부숴져서 호리심볼을 얻은 곳에서는 마도기인 크레이지 에코를 얻을 수 있으니 반드시 얻자



주인공의 분신과의 재전투

6. 언도로 들어가자. 그러면 처음에 나왔던 데스와의 전투. 데스는 처음에는 죽음의 사신답게 낫으로 공격을 한다. 많은 데미지를 주면 변신을 하는데 웬 해파리에다가 낫이 달려있는 우스꽝스러운 모습이다. 데스를 이기면 마도 5기중의 하나인 눈알을 얻는다.



데스와의 전투

7. 이번의 루트는 연금 연구실. 그곳에서 베르제브브라는 요괴들의 책에 보면 파리의 대왕이라는 놈이 왕으로 나오는데 역시 전염병의 황제답게 진짜로 보기 싫은 보스 랭킹 1위를 마크할 놈이다. 클리어 조건이 모든 몸체를 다 없애는 것인데 워낙 롱다리(?)라서 머리와 가슴부분을 제거하기가 상당히 까다롭다. 우선은 안개로 변한후에 파리들의 공격을 피한후에 공중에서 안개를 풀어서 땅으로 내려오면서 공격하는 방법이 있는데 조금은 시간이 걸릴 것을 각오하자. 그리고 땅에 기어 다니는 구더기들은 독을 옮기니 주의하자.



진짜로 보기 싫은 놈이다.

8. 다음 루트는 시계의 왼쪽석상의 길. 올록과 싸웠던 장소로 가보면 이번에는 미이라 남자와 결투하는데 이 녀석을 물리치면 마도 오기의 하나인 뼈를 얻는다.



정말 허약한 놈이다.

9. 시계의 양옆으로 나오는 녀석이 황금갑옷을 입은 악마성 최강의 졸병 파이날 가드(ファイナルガード). 이 녀석을 한 번이라도 물리친다면 그것이 레벨 하나다. 그리고 파이날 가드가 주는 갑옷은 최강의 갑옷이니 많이 싸워서 얻도록 하자.



파이날 가드는 경험치를 6000정도 준다?!

10. 이번에는 종들이 있는 반대로 된 성에서는 가장 밑에서 오른쪽 지역을 탐사하자. 그쪽의 보스인 메두사는 상당히 질긴 왕인데 방패로 막으면서 돌로 변하는 레이저를 발사한다. 메두사를 이기면 심장을 얻는다



11. 이제 최후의 결전이다. 최후의 결전장소는 큰시계. 마리아가 안경을 줬던 곳이다. 마도 5기를 얻은 후에 이곳에 오면 다시 시계가 위를 가르키면서 벽이 열릴 것이다. 그리고 등장하는 샤프트. 그를 물리치면 드디어 마지막 악의 맹주인 드라큘라와의 전투. 드라큘라는 워낙 거대해서 팔을 살짝 벌려도 연속 공격이 된다. 지금까지 아껴뒀던 아이템을 모두 퍼붓자. 드라큘라는 죽어가면서 왜 자신이 졌는 이유를 아들에게 묻는데 알카도는 욕망에 사로잡힌 힘으로는 사랑과 진실로 뭉쳐진 힘의 한계를 못 넘는다고 말한다. 마지막으로 드라큘라는 리사가 마지막에 한말을 들려달라고 하는데 알카도는 어머니가 인간들은 약한존재가 아니라며 그들은 어떤 존재라도 절대로 복종시킬 수 없다고 말하고 자신을 죽인 인간들을 원망하지 말 것. 그리고 드라큘라를 영원히 사랑한다고 말했다고 전해준다. 드라큘라는 조금은 흡족해하며 성과 함께 사라져간다.

싸움은 끝났다. 성은 사라지고 리히터와 마리아와 알카도가 얘기를 하는데 알카도는 자신의 저주받은 피는 이 세상에 필요없다며 사라지고 마리아는 언젠가 때가 되면 자신이 영원히 그를 따를 것을 마음 속에 새긴다.



드라큘라와의 대결



모든 것은 해결이 되고...........

6가지의 부록

1. 소환하는 악마는 총7마리다. 두 마리는 장난이 아닌 위치에 꼭꼭 숨어있는데 그 두놈의 이름은 코악마(鼻惡魔)라는 놈과 반요정이라는 놈이다. 코악마의 위치는 원래의 성에서 가장 서북쪽으로 가면 종들이 있는 곳에서 마지막 종이 있는 곳에는 가시발이 있고.....그곳에서 계속 한참을 떨어진 곳으로 가자.. 떨어지면 밑으로는 부메랑을 던지는 해골 병사가 있고 가장 밑의 오른쪽에는 다른 곳으로 통하는 문이 있다. 문을 통하고 다른 곳으로 왔으면 처음부터 성서가 있으면 휘두르면서 가자. 그러면 천장이 부서지는 곳이 있는데 그위에 코악마가 있다. 반요정은 투기장에서 중간이 부서져 있는 기둥이 있는 곳에 있다. 땅에는 넌자같은 해골병사가 난리부르스를 치고 있고....3번째 마지막 기둥에서 천정을 때리면 또 허물어지는 곳이 있는데 그곳에는 반요정이 숨어 있다.



코악마

2. 필자가 지하묘지를 소개를 안 했는데 지하묘지에는 최강의 악마가 존재하기 때문이다. 거의 불가사의 할 정도로 강한 왕인데 강력한 전격 공격을 가해오며 약점도 없다. 단 도서관의 주인에게서 전술을 보



이 녀석을 패면 결론은 뭐..

면은 해골방패로 전격을 흡수할 수 있다. 해골방패의 얻는 장소는 위에 소개를 했으니 참고하길.

3. 다시 뒤집혀진 성에서 원래의 성으로 가는 방법은 매직티켓(マジックテイケッド)를 사용하면 원래의 성의 도서관의 아저씨에게로 가진다. 그리도 뒤집혀진 성으로 돌아가려면 리히터를 구해준 곳의 워프하는 곳으로 가면 된다. 매직 티켓을 안쓰고도 워프 기계로 자유자재로 왕래가 가능하다.

4. 드라큘라를 깨고 엔딩 스텝롤을 다보고 세이브 칸을 보면 중간에 클리어(クリア)라는 말이 나온다. 이것이 적혀 있으면 진정한 엔딩을 보았다는 증거인데 솔직히 말하면 지금부터가 또 시작이라고 할 수 있다. 우리의 영원한 주인공 리히터로 플레이를 할 수가 있기 때문이다. 리히터로 플레이를 하려면 클리어라는 글씨를 본 뒤 뉴게임을 해서 영어로 리히터-RICHTER을 적으면 된다.

5. 클리어 글씨를 보고 난 후에 도서관의 아저씨에게 가면 칸이 대화모드(對話)라는 것이 새로 생겨있는데 그곳에서 도키메키의 서비스 모드같은 성우들의 뒷얘기와 한풀이들이 수록되어있다. 그리고 아이템 칸에 맨밑에 있는 아이템 듀플리게이터- 500000원짜리를 인간적으로 어떻게 사냐...지하수맥에 2000원 나오는 장소가 있는데 그곳에서 200번 정도 왔다갔다 하면 가능할까?-. 설명으로는 "소비하는 아이템을 소비안하도록 해준다"라고 적혀있는데 그럼 던지는 무기들도 무한대로 사용하게 해주는 것일까?

6. 악마성에서 안개로 가지는 곳은 "안개(霧)로 가는 곳입니다"라는 설명이 나온다. 안개는 나중에 「파워 오브 미스트」를 얻으면 더 길게 날 수 있지만 안개의 용도는 이런 벽을 통과하는 것과 적의 공격을 피하는 무적 정도.

풀리지 않는 신비 2가지

필자는 199%클리어 달성율을 기록했다. 그런데 대체 끝은 어디일까? PC통신에서 자료를 모아본 바로는 200.4%를 기록한 분이 가장 최고인 것 같은데...하이텔 방에..음.. 200%를 넘는다니. 혹시 마리아를 사용할 수 있을지도 모르겠다. 그리고 몬스터 도감란의 드라큘라 다음란이 비는데 이것은 또 뭘까나..? 마지막 왕인 드라큘라보다 더 강력한 왕이 2놈이나 존재한다는 뜻인데 음.....



어드밴스드 월드 워

천년제국의 흥망

전략 시뮬레이션의 명작 대전략 시리즈.
2차 대전을 배경으로 한 이 시리즈는 높은 난이도와 전략성으로 많은 팬들을 확보하고 있다. 전작이 나온지 어언 1년. 드디어 팬들의 염원에 호응해서 새로운 시스템으로 무장된 신작 천년제국의 흥망이 등장했다.
세턴에 새로운 활력을 불어 넣어줄 선봉장이 되어 줄 것이다.

■제작사: 세가
■장르: 전략시뮬레이션
■발매일: 97년 3월 20일
■발매가: 6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
연출성	★★★
사운드	★
소장성	★★★

스토리

1930년 미국 뉴욕에서 시작된 공황은 순식간에 전세계로 파급되었다. 제 1차 세계 대전에서 패한 독일은 많은 전후 배상금을 지불해야 했다. 이렇게 불안정한 상황의 독일로서 뉴욕의 공황은 독일 내의 공황으로 이어지게 되었다. 정치의 불안과 빈곤은 독일 국민들의 불안과 분노를 증가시켰고 이런 독일 국민의 심리를 교묘하게 이용한 나치스당(국가사회주의 독일 노동당)이 두각을 나타내기 시작했다. 그리고 아돌프 히틀러가 태어났다. 그러나 프랑스 정부의 압력에 의하여 은행의 도산이 발생하고 독일 국민의 3분의 1이 실업자가 되버린 독일 국내의 대공황은 점점 더 국민을 힘들게 했다. 그런 독일 국민들 사이에 히틀러가 갑자기 나타났다. 1934년 8월 힌덴부르그 대총통이 죽은 해 히틀러가 총통이 되고 독일장갑사단을 설립했다. 그리고 1939년 폴란드 침공을 계기로 제 2차 세계대전이 시작되었다. '이 전쟁을 시작으로 독일을 천년제국으로 만든다'. 히틀러는 그렇게 국민에게 약속했다.

기 본 법

패드 조작법

X버튼 : 다음 장군으로 이동
Y버튼 : 상공도 표시
Z버튼 : 부대수령 표시
A버튼 : 육.공의 맵 전환 버튼
B버튼 : 커맨드 캔슬
C버튼 : 커맨드 결정

게임의 모드

혼자서 플레이할 때는 캠패인 모드를, 원하는 맵을 선택해 친구나 CPU와 플레이를 할 때는 스탠다드 모드를 선택하면 된다. 여기서는 캠패인 모드를 중심으로 설명하겠다.

장군에 관해

이 게임에는 부대를 지휘하는 장군(지휘관)이 존재한다. 장군은 휘하에 부대를 가지고 있다.지휘관은 시작할 때 선택할 수 있다.

점령에 관해 바뀐 점

지금까지는 보병만 점령이 가능했다. 그러나 이번부터는 장군도 점령이 가능해졌다. 예외로 공군장군은 점령이 불가능하다.

육지, 항공의 듀얼 입체 맵

지금까지는 한 개의 맵에 육지와 공중이 표시됐으나 이번작은 별도로 표시된다. 이 시스템 때문에 항공부대 아래 위치한 적부대는 주의를 기울일 필요가 있다. 그러나 야간이나 기후가 불순할 때는 시계의 영향으로 공군을 사용할 수 없다. 항공의 유니트도 색적 능력이 있기 때문에 잘 활용 하자.

보충시스템에 관하여

이번작은 작은 도시에서 장군 외의 유니트 보충이 불가능하다. 장군과 인접한 부대는 보충이 되므로 잘 활용하자.

그리고 FPW(force power), SUP(보충물자)라는 두가지 개념이 존재한다. FPW는 부대의 체력과 같은 개념으로 이것이 부족하면 공격, 반격이 불가능해진다.

SUP는 장군의 보충물자 수를 나타낸다. 장군은 SUP가 소모되기 전에 도시에서 보충하고, 일반부대는 자주 FPW를 보충해야 한다.

각 시나리오의 공통 종료

승리

대전국의 거점을 점령하거나 격파한다.
대전국의 유니트를 전멸시킨다.

패배

자국의 거점을 점령당하거나 격파당했을 때.
자국의 유니트가 전멸당했을 때.

장군의 레벨 업과 특수 기능(SKILL)

장군과 관련있는 레벨 업과 특수 기능을 습득하는 것이 이번작의 새로운 시스템이다. 캠페인 시나리오 시 플레이어인 장군과 사관학교에서 같이 졸업한 공군 장군의 2명이 협력하여 시나리오에서 싸우게 된다. 이 두명의 장군과 그 밑의 부대는 적과 전투에서 적을 격파할 때에 경험치를 습득한다.

이 경험치가 일정치에 달하면 장군은 레벨 업된다. 레벨 업과 동시에 장군의 수정치와 배치된 유니트의 공격력, 방어력, 이동력, 보급물자의 수정치가 올라가며 일정 레벨에 도달하면 특별한 기술을 습득한다.

기후와 시간

기후는 맑음, 흐림, 비, 눈 등의 4타입이 있으며 시간, 일자에 따라 변화한다. 시간의 개념은 크게 변화되었는데 하루를 아침, 낮, 저녁, 밤, 심야의 5개로 나누어져 있는 점이 새로운 부분이다. 이것은 색적범위, 유니트의 공격, 공격력에 영향을 미친다. 저녁, 밤, 심야에는 시야가 좁아지며 또 밤, 심야에는 FWP가 평소보다 많이 소모된다. 소비 FWP는 병기에 따라 다르다. 시간의 흐름을 계산하는 것이 중요한 포인트가 된다. 또 기후가 흐림, 비, 눈일 경우에는 항공 부대가 지상을 공격하지 못하는 제약이 있다.

기타 알아야 할 사항

시나리오를 시작할 때 초기 거점, 공항의 위치를 선택할 수 있는 경우가 있다. 선택 위치에 따라 시나리오의 난이도가 달라질 수 있으므로 신중하게 결정하자.

병기개발, 병기생산, 격납고는 시나리오 시작 전 작전 메뉴에서만 가능하게 변경되었다. 단 부대 배치가 강제로 된 시나리오에서는 이 메뉴들이 나오지 않는다.

승리조건을 만족하거나 적 파괴수가 많으면 지휘관이 훈장을 받게 된다. 훈장은 여러 레벨이 있으므로 모으는 것이 재미가 될 수 있다. 그러나 부대나 장군에게는 미치는 영향은 전혀 없다는 사실.


어디에 공항을 지을 것 인가


훈장을 받았다

승리조건에 관하여

캠페인 모드에 한해서 이하의 승리조건으로 다양하게 나눠어 있다.

전략적 승리 : 규정 턴보다 빨리 전 목적지형의 점령(폭격) 또는 맵 상에 존재하는 모든 적을 파괴했을 때

전략적 패배 : 규정 턴 이내에 전 목적지형의 점령(폭격) 또는 맵 상에 존재하는 모든 적을 파괴했을 때

전술적 패배 : 규정 턴 이내에 전 목적 지형의 점령(폭격)에 실패했을 때

전략적 패배 : 시나리오 처음의 출발 거점을 적군에게 빼앗겼을 때, 이때는 게임오버가 된다.


전략적 승리

참고로 승리조건을 클리어할 때 거점 점령수, 적 격파수에 따라 취득 VP(벨류 포인트)가 달라지게 된다.

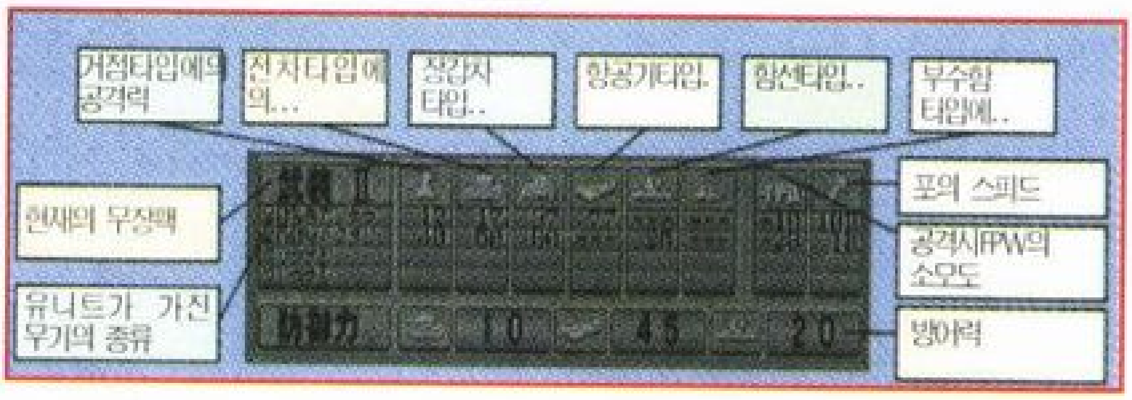
1턴의 각 행동

우선 턴이 개시되면 지휘관이 보충을 하게 된다. (설정에서 자동 보충을 ON했다면 자동으로 실행된다) 그후 이동, 무장(항공기의 경우), 변형, 휴식, 가교 등의 커맨드를 실행한다. 이동 후 공격 또는 폭격을 실행하고 종료한다. 보병이나 장군이라면 상황에 따라 점령 커맨드가 나온다.



작전에 들어가기 전의 준비화면.

①작전 정보 ②전력 정보 ③병기 개발(와르샤바 공략 전까지나, 항공 해상 위주의 전투에서는 나오지 않는다), ④격납고(무기의 개조, 격납을하는 메뉴, 병기 개발과 같은 등장 조건) ⑤승리 조건 ⑥거점 정보 ⑦병기 생산(병기 개발과 같은 등장 조건) ⑧작전 개시 ⑨간략한 맵, 작전 메시지를 나타낸다.




거점정보 화면

작전도

전력 정보 메뉴는 전투의 중요한 정보가 되므로 반드시 세밀한 체크를 요하며 병기 생산 메뉴의 경우 직접 세이브가 불가능하므로 전 시나리오 클리어 직전에 세이브를 해 놓는 것이 편리하다. 병기를 생산할 때는 확인을 위해 두 번 버튼을 눌러야 하는데 이때 나오는 병기의 성능을 세세히 살핀 뒤 구입하는 것이 좋다.

격납고 메뉴에서는 병기의 격납, 개조, 하취를 수행한다. 개조는 적은 비용으로 전력을 향상시킬 수 있는 매력이 있으므로 잘 활용하자(개조 가능한 무기는 스패너 마크가 표시되어 있다). 병기를 하취시키면 중고 값으로 받는다. 개조가 불가능한 병기는 하취의 우선 대상이다.

성능표

병기를 이동시킨 후 휴식과 성능 메뉴가 나올 것이다. 여기서 성능을 선택하면 그 병기의 성능을 살펴 볼 수 있다. I~ IV 까지의 스위치는 1. 3D모델보기, 2. 장군이 가진 능력에 따라 병기의 성능이 변화하는 것을 나타낸 것으로 실전에서는 이것이 유효하다. 3은 장군 능력 보기 모드, 4는 보통은 사용하지 않는다. 다음 그림은 무기의 성능을 나타내는 화면을 소개한 것이다.

장군능력 보기

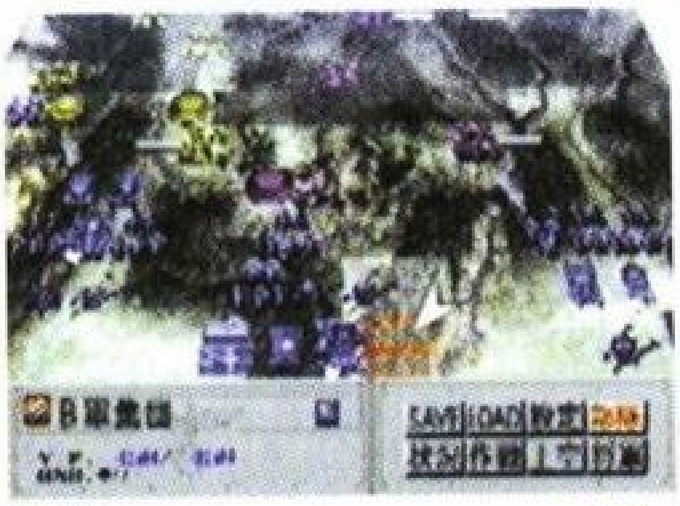
성능표에서 장군의 능력을 보는 3번 스위치를 선택하면 나오는 화면이다.

해당 병기가 소속된 부대 지휘관의 능력을 보여준다. 스위치는 왼쪽부터 차례로 하치병기, 특수 기능, 훈장 열람 기능이 있다. 하치병기는 현재 치하의 병기를, 특수 기능은 현재까지 장군이 얻은 특수 기능과 그 용도를 알 수 있다.

SATURN

서브 커맨드 (SAVE, LOAD는 이곳에서)

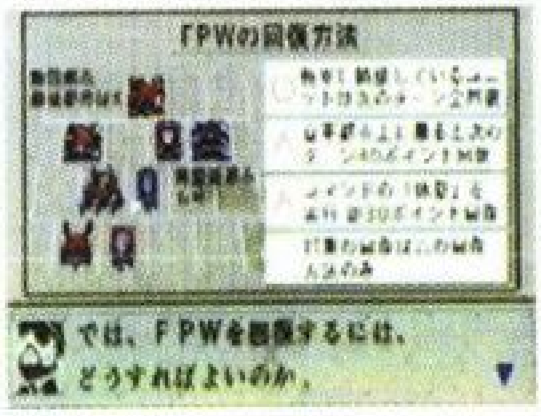
전투 맵 상의 유니트가 없는 곳에서 C버튼을 누르면 나오는 메뉴이다. 세이브와 로드, 설정은 이곳에서 행해진다. 로드시에는 나중에 세이브한 것이 위에 나온다는 것도 알아두자. 참고로 이 게임은 세이브 파일크기가 200KB로서 본체에는 총 2개까지밖에 들어가지 않는다. 설정 화면에서서는 음향 효과에서부터 자동 보충이나 자동 귀환 명령, 3D전투 OFF 등의 설정을 할 수 있다. 자동 보충을 ON하면 턴 시작시 지휘관이 자동으로 보충을 실시하며, 자동 귀환은 항공기가 자동으로 공항으로 귀환하게 하는 설정이다. 3D전투 OFF는 장시간 로딩의 지루함을 이겨내려면 필수. '부대(部隊)'는 장군별로 군대의 상황을 확인하는 용도. '상황(狀況)'은 중요 지점을 표시해 주는 지도표이다. '작전'과 비슷한 기능이지만 보기가 편리하여 많이 이용하게 될 것이다. VP의 표시가 지점별로 되어 있다. 이름이 있는 도시(トシ クウコウ등을 제외한)는 대부분 점령해야 할 것들이다. '상공' 메뉴는 간이 맵만을 보여주는 것 정도. '장군' 메뉴로 들어가면 앞서 말한 장군 능력 보기와 같은 모드가 실행된다.



서브커맨드

휴식(FPW)과 보충(UNT)

휴식은 FPW를 올리는 것이고 보충은 FPW와 함께 유니트 수를 올리는 것이다. FPW와 유니트의 차이점은 따로 설명을 할 것이다. FPW는 이동을 제자리에서 하면 나오는 휴식 커맨드로 보충한다. FWP가 소모되면 공격을 할 수가 없으므로 FWP 게이지가 붉은색으로 변하기 전에 휴식을 취해야 한다. 유니트 수는 장군이나 도시의 도움이 필요하다. 우선 일반 육군 부대는 장군의 주변에 완전히 인접한 병기에 한해 턴의 시작시 자동 보충이 실시된다(단 자동 보충을 ON한 상태일 때). 장군의 경우 SUP (보충물자)라는 수치가 보충력을 결정한다. 장군이 유니트 수나 SUP가 모자랄 때는 반드시 도시에 가서 회복을 해야한다. 공군의 경우 문제가 틀린데 공중에서는 절대로 회복이 불가능하고 공항에서만 가능하다. 그리고 공항에 지휘관이 없을 경우는 얼마 회복이 안되므로 지휘관은 공항에 되도록 남아 있는 것이 좋다.



FPW 회복은 장군에 인근한 곳에서

점령

점령은 적군 소유로 된 도시, 공항, 항구를 빼앗는 것이다. 전작까지는 보병만 점령이 가능했지만 이번작은 장군도 점령할 수 있게 되었다. 보병이나 장군을 적의 소유 지점에 위치시킨 뒤 종료 또는 공격을 마친 뒤 '점령'을 선택하면 된다. 점령을 미루고 싶으면 '중지'를 선택한다.

가교(架橋)

가교란 다리를 세우는 것을 말한다. 강이 있고 다리가 좁아 진군이 곤란할 때 쓰면 편리한 기능.

가교 기능은 장군이 일정 레벨 이상이 되면 특수기능으로 갖게 되며 공병(工兵)은 기본으로 갖고 있는 기능이다. 초반에는 사용하기가 불가능할 것이다. 사용방법은 강가에 가교 기능이 있는 부대를 이동시키면 평소에는 어둡게 표시되던 가교 커맨드가 밝게 표시되므로 선택하면 된다. 적의폭격을 당할 경우 다리가 못쓰게 되므로 주의해야 한다.

무장

항공기가 공항에서 출발하기 전 무장 팩을 선택할 수 있다. 무장 메뉴로 들어간 뒤 I~ III까지 스위치를 선택하면 된다. 2가 1보다 강력한 반면 FPW의 소모가 많고 3은 폭격용이다.



무장을 선택하지.

색적(索敵)의 개념에 대하여

색적이란 시야를 말한다고 하면 될 것같다. 이 게임은 시야가 한정되어 있어서 시야 밖으로 무턱대고 진군했다가는 십중팔구 적의 반격을 받을 수 밖에 없다. 따라서 병기의 색적력이 중요한 요소의 하나가 되는데 병기 화면에는 SGT라는 수치가 바로 색적력이다. 색적력이 높은 병기를 앞세우고 진군하는 것이 안전하다. 항공기를 부대 앞쪽에 위치시켜 시야를 넓히는 방법도 가능하다. 밤이되면 시야가 좁아지고 항공기가 지상에 관여할 수 없다는 점에 특히 유의할 것.



시야밖은 어둡게 표시된다.

기본용어 해설

VP(VALUE POINT)

이번작에는 군자금이라는 개념 대신에 VP가 쓰인다. VP는 시나리오 클리어후 그 성적에 따라 받는데 병기의 생산, 개조 등에 쓰인다. 반면 VP는 보충력과도 관련이 있어서 전투 맵 상의 도시에서 장군의 SUP를 채워주는 개념이 되기도 한다. 물론 그 도시의 잔여 VP는 군자금처럼 사용하게 된다.

FPW(FORCE POWER)

FPW는 부대의 잔여 연료와 체력을 총체적으로 나타내는 개념이다. 따라서 적 부대와의 전투시 FPW가 소모된다. 회복 방법에는 장군과 도시(지상 유니트), 공항(항공 유니트), 항(해상 유니트), 휴식커맨드, 행동 미지정으로 자동휴식 정도가 있다. 장군의 주위가 100%, 건물이 40%, 휴식은 30%까지 회복된다. 공군의 경우 공항에 장군이 있느냐의 여하에 따라 역시 달라진다.

GND(지형)

맵 상의 지형 종류를 나타낸다. 지형과 함께 기후나 누적도(累積度)도 살피는 것이 승리의 지름길. 누적도는 땅의 상태와 관련이 있다.

CND(부대의 행동)

부대 메뉴로 가면 볼 수 있다. 해당 부대 전 유니트가 행동을 마쳤으면 CND 우측에 END가, 미행동 상태면 ALT가 표시된다.

UNT(유니트 수)

처음에는 5이지만 공격을 받을수록 그 수가 감소하여 0이 되면 격파된다. 또 해상 유니트는 보충이 불가능하므로 유의하자.

MOV(이동력)

이동력은 부대 능력의 중요한 요소라 할 수 있다. 지상의 부대는 이동시 지형의 영향을 받지만 공군, 해군 부대는 지형의 영향을 전혀 받지 않는다.

SGT(색적력)

멀리있는 적을 얼마나 잘 발견하느냐의 능력으로 시야와 비슷한 개념이다. 밤이 되면 시계가 줄어든다. 비나 눈이 오면 항공부대의 경우 색적력이 약간 증가하고 지상의 부대는 숲, 산그림자(山陰)등에도 영향을 받는다.

SUP(보합물자)

장군 유니트가 일반 유니트에 보충하는데 사용한다. 또 SUP는 자국 도시 또는 항공에서 VP를 소비하여 회복할 수 있다.

공 략 편

사관학교 모드

사관학교 모드는 초급자 모드(전투 강의)와 상급자 모드(졸업 시험)로 나뉜다.

참 고

지휘관을 선택하면 지휘관과 같이 성장하는 공군 장군인 동료 지휘관이 생기는데 그 지휘관은 랜덤으로 설정된다. 이 2명을 앞으로 성장시키며 게임을 진행해 나가야 한다. 필자의 경우 하우젠이 선택되었다.



이 녀석이 동고동락할 하우젠이다

초급 전투 강의

승리조건	적의 전멸, 적 도시의 점령
패배조건	아군의 전멸, 아군 도시의 점령, 3턴 이상 지체
전투시 팁	별다른 팁은 없다. 앞서 언급한 바대로 우리편 장군의 부대와 보병부대만이 점령이 가능한 점에 유의하고, 장군의 부대가 빠르다고 해도 적의 거점까지는 3턴이 소요 되므로 적절히 하우젠의 공군 부대를 활용하자. 지상부대와 함께 적들을 섬멸시키면 된다.

중급 전투 강의

승리조건	적 도시의 점령, 적 유니트의 전멸
패배조건	아군의 전멸, 아군 도시의 점령, 5턴 이상 지체
전투시 팁	이번 턴부터는 FWP의 회복이 가능해진다. 지휘관의 주위에 부대를 배치하면 매 턴이 끝날 때마다 FWP와 부대의 인원이 보충된다. 적의 전멸을 노리는 것 보다 적의 도시를 재빨리 점령하는 쪽이 낫다. 그리고 적 Ju87B가 출격했을 경우에는 아군의 Bf109E 나 하우젠의 유니트로 격추시키는 것이 좋다. 이번 전투도 부담없이 적들을 상대한 뒤 도시를 3턴 정도에 점령하거나 적 유니트를 전멸시키면 된다. 공항에 숨어 있는 비행기 유니트들은 보병으로 공항을 점령하면 모두 없어진다.

상급 전투 강의

승리조건	제한 8턴 이내에 적의 도시를 점령 적 유니트의 전멸
패배조건	제한 턴의 초과, 아군 유니트의 전멸 아군 도시의 점령
전투시 팁	이번 전투에는 기후와 시야라는 것이 첨가된다. 그래서 앞선 두개의 전투와는 달리 약간의 전술이 요구된다. 무턱대고 적에게 돌진했을 경우에는 기습 공격을 당하여 아군이 전멸당하는 불상사가 생길 수도 있다. 날씨가 맑을 경우에는 맵의 서쪽의 다리 근처에 보병을 이동시켜 다리 근처까지의 시야 확보 후 적의 위치를 확인한 후에 Ju81B 나 Me110C 로 공격하고 1호 전차를 보내서 적절한 공격을 하면 된다. 비가 오면 비행기들이 지상의 유니트에게 공격을 할 수 없음에 유의하자. 그럴 경우에는 위에서 처럼 보병으로 시야를 확보한 후 1호 전차를 보내서 공격하는 것이 유리하다.

졸업시험

승리조건	제한 10턴 이내에 적의 도시 2개를 점령 적 유니트의 전멸
패배조건	제한 10턴 초과, 아군 유니트의 전멸, 아군 도시 점령
전투시팁:	바로 북쪽에 있는 다리에는 1호 전차 B형이 있다. 1호 전차 B형의 경우에는 아군 공군기에 피해를 입힐 수 있으니 폭격기를 보내기 전에 105mm 야포 사격 1호 전차 A형으로 타격을 입힌 후 폭격기로 폭파시키도록 하며 아군 장군 유니트를 중심으로 다리를 집중 공격을 가한 후 FPW가 소모된 아군 유니트를 적절하게 교체해 가며 공군과 함께 공격을 해나가도록 하자. 그리고 맨 위쪽의 도시 바로 옆에는 야포가 하나 있으니 조심하도록 하자.

본 게임

멀티 시나리오에 대해서

본 게임에 앞서서 전 시나리오의 구성에 대해 알아보자. 이 게임은 다양한 분기점이 마련되어있는 것이 특징이다.

예를 들어 PLAN2에서 파리를 직접 침공할 것인가 아니면 벨기에를 우선 점령한 뒤 파리의 후방으로부터 공격할 것인가를 선택하는 분기점이 등장하게 되는데, 전자의 경우 PLAN4, 후자의 경우 PLAN3으로 다른 시나리오로 진행하게 된다. 그 후 분기점은 이루 말할 수 없을 정도로 다양하다. 이번 공략에서는 필자가 직접 해 본 루트만을 집중 분석하기로 한다.





시나리오의 분기

등장 시나리오 60개 이상

우선 매뉴얼에 밝혀진 시나리오만 해도 60개가 된다. 특수한 조건을 만족시켰을 경우 숨겨진 시나리오를 발견할 수 있을지 모르니 게임의 재미는 배가된다. 그러면 시나리오 60개를 개략적으로 소개 하겠다.

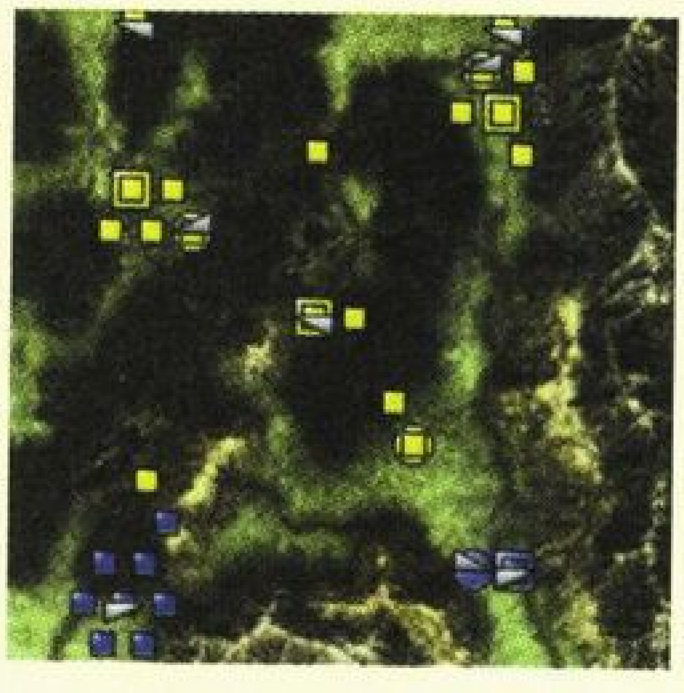
백작전/와르사와 공략전/만슈타인 계획/슈리펜의 계획/파리전격전/배틀오브 브리튼/지중해 싸움/배틀액스작전/크루세더 작전/가자라보크스 공략전/엘 아라메인전투/카세리느 상의 전투/시시리 퇴각/안쪼의 격투/노르망디 해안방위전/알덴느 전투/발칸 침공작전/민스크 공략전/스모렌스크 공략전/타이푼작전/루보프 요새공파전/로스토프 공방전/키에프 대 포위전/청작전/스타린그랜드 시위전/겨울의 남작전(嵐作戰)/제3차 하리코프회전/크르스프 전차전/도니애플하방위전/봄을향한작전/오델천(川) 전투/베를린 전투/그외

PLAN 1. 폴란드 침공

전투시 팁:

간단하게 상대할 수 있는 적들로 이루어져 있는 시나리오이다.

40mm 포포스(ボ-フォス)는 항공기에 대한 공격이 가능하니 이점에 유의하며 장군 유니트를 중심으로 한 배열을 유지하며 적을 공격한다면 제한 턴 이내에 적을 섬멸시킬 수 있다.



PLAN.2 와르샤와(ワルシャワ) 공략전

전투시 팁

이번부터는 약간 난이도가 높아진다. 너무 광범위하게 적에게 타격을 입히지 말고 적 장군을 최우선으로 공격하여 적이 보충을 받을 수 없게 만든 후 적절한 공격을 가하면 승리할 수 있다.



○ 용원군이 중간에 참가한다

PLAN.3 슈리펜 계획

전투시 팁

벨기에로 우회하는 분기를 선택하면 등장하는 시나리오. 시나리오 중반 북서쪽에 영국군이 출현하니 북서쪽까지의 위치를 빨리 확보하며 전진하는데 힘쓰자. 북서쪽에 시야의 제한 때문에 영국군에게 기습을 받지 않도록 주의하자.



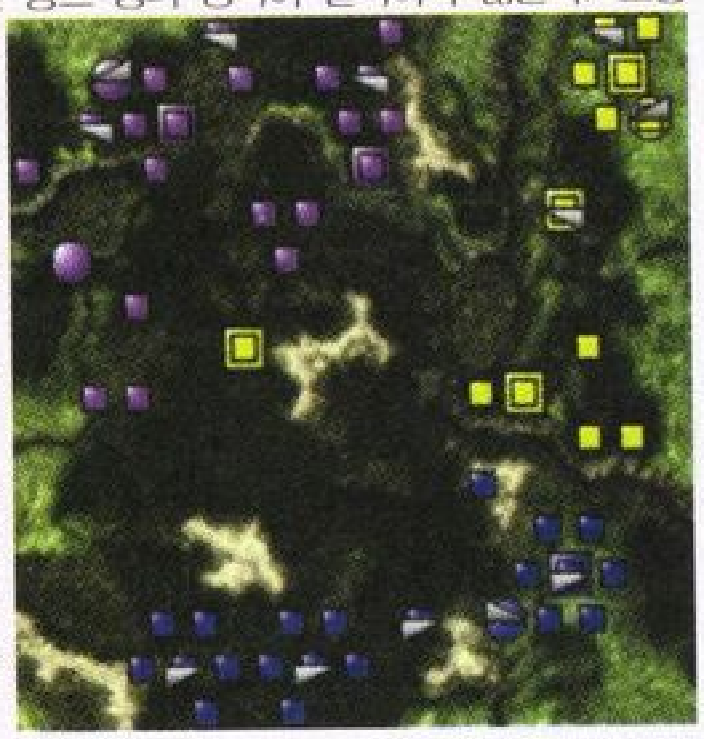
PLAN.4 만슈타인 계획(マンシュタイン計劃)

전투시 팁

벨기에 군과 프랑스 군이 합동으로 공격해 오는 시나리오이다. 적의 요새(토치카)가 앞 부분의 길목을 막고 있다.

토치카는 야포나 일반 탱크 등의 공격이 잘먹히지 않는다. 보병이나 장갑보병들로 F.P.W을 소모시킨 뒤 적절하게 공격을 가하면 손쉽게 격파할 수 있을 것이다. 다음으로 주의할 것은 영국군(イギリス)이 원정을 온다는 것이다.

그때는 당황하지 말고 계속 대열을 유지하며 적의 거점을 점령해 나가면 손쉽게 승리할 수 있을 것이다.



PLAN.6 파리 전격전(パリ電撃戰)

전투시 팁

이번 시나리오는 상당히 커다란 맵이 등장하게 된다. 맵에 걸맞게 적들도 상당히 많이 등장하게 되니 아군을 3개조 정도로 분산시켜서 동쪽의 영국군 진영, 북서쪽의 프랑스군 진영, 북쪽의 프랑스군 진영으로 공격하자 장군을 중심으로 하는 진영을 흐트리지 말도록 하며 적의 야포를 조심하도록 한다.

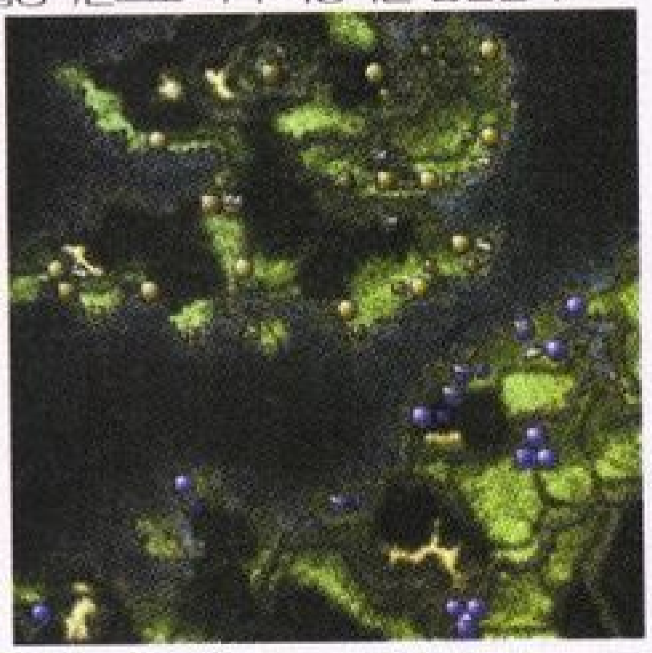


PLAN.8 배틀 오브 브리튼

전투시 팁

이곳에서는 강제 배치가 되고, 난이도 또한 상당히 높다. 이곳에선 오로지 비행선을 이용한 공격만 가능하며 지휘관 또한 지정된 88㎜ Flk 36포만을 사용할 수 있다. 우선 적의 공격용 비행기를 모두 소탕해야 한다. 적의 비행선을 아군의 포가 있는 곳으로 유인하고 그곳에서 공격용 전투기를 이용, 합동작전으로 적의 비행기를 섬멸한다.

그 후 아군의 도시 폭격용 비행기를 이용해서 적 도시를 폭파시켜야 한다. 또한 주의할 점은 적이 소유하고 있는 3Inch 곡사포를 조심해야 한다. 비행기는 야간 시간대를 이용하여 배치하고 아침에 폭격을 가해야 한다. 그리고 공항에서 무기를 교환해 가야만 폭격이 가능하다.



PLAN.31 발칸 침공 작전

전투시 팁

이탈리아군, 헝가리군, 독일군 등의 3군이 유고슬라비아군을 공격한다. 유고군은 그다지 강하지 않지만 산악 지형이 대부분이고 적들은 야포 등의 무기 등이 두루 갖추어져 있어 공략하는 것이 상당히 힘들다. 먼저 공군을 이용하여 포 종류의 FPW을 감소시킨 후 공격하도록 하자 그리고 이탈리아군이나 헝가리군에게 너무 의존하지 말고 레벨 업과 VP 획득을 위해 많은 전투를 하는 것이 좋다.

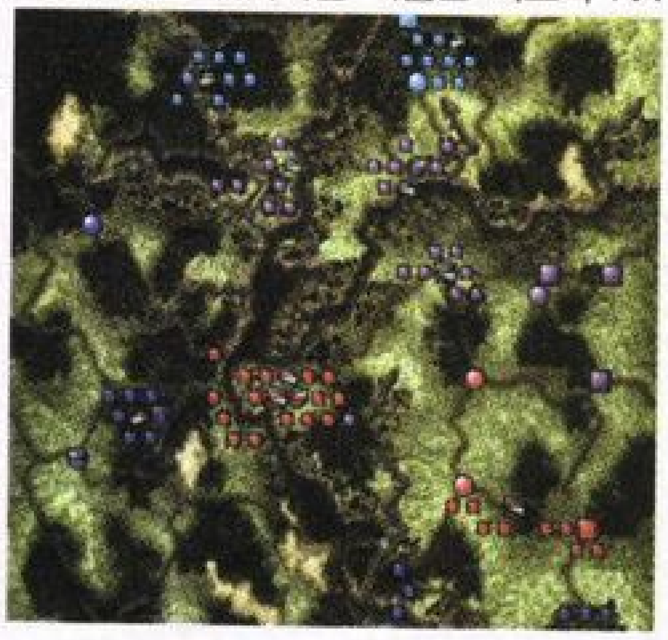


PLAN.40 도니에플 도하전

전투시 팁

적들은 중앙에 위치해 있고 아군은 남쪽에 주인공이 북쪽에는 중앙군 집단이 공격해 들어 가지만 적들은 야포와 전차로 방어한다.

북쪽과 남쪽에서 우리가 공격해 들어 가지만 적들은 야포와 AA 포로 방어한다. 그러니 PSW 종류의 전차로 시야를 잘 살핀 후 야포로 적들의 포대를 공격하고 천천히 전차와 공군을 이용하여 치고 들어 가도록 하자. 너무 전차를 앞세워 가다 보면 적 대전차포의 공격을 받으니 전투 공병이나 엘리트 보병을 앞세우도록 하자.

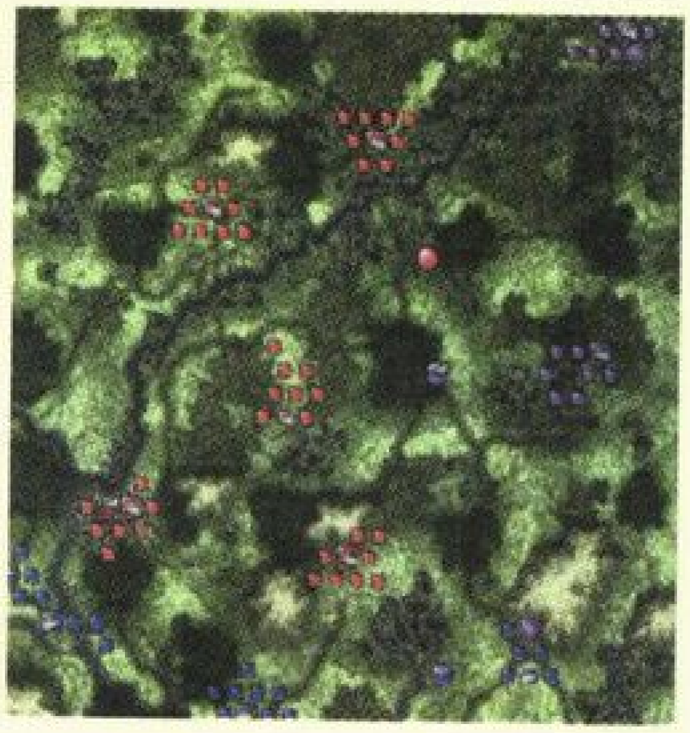


PLAN.42 청작전

전투시 팁

적들의 배치가 상당히 까다롭게 되어 있다. 초반부터 야포가 근처에 있다. 색적력이 높은 유니트를 이용하여 시야 거리를 확보한 후 빠르게 공격해 나가는 것이 포인트다.

야간전은 특히 조심해야 한다. 야간에는 너무 공격하려고 하지말고 방어에 포인트를 두도록 하는 것이 좋다. 그리고 소련군 자주 로켓포의 위력은 상당하니 주의하도록 하자.

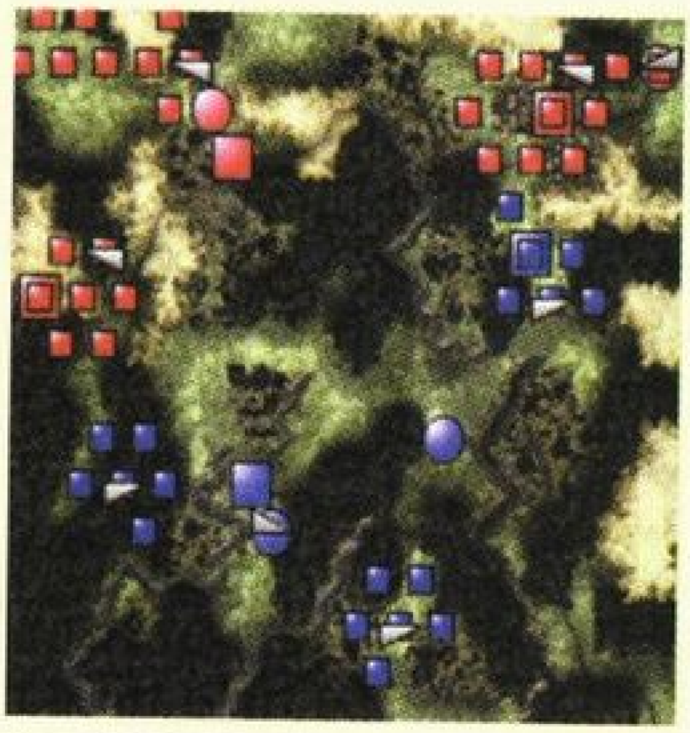


PLAN.39 남방군집단의 전투

전투시 팁

너무 성급하게 치고 올라가지 말고 천천히 탐색하면서 나가야 한다. 적들은 한곳에 집중적으로 몰려 있으니 주의하도록 하는 것이 좋다.

한가지 주의할 것은 소련군의 탱크는 상당히 강력하다는 것이다. 장군과 함께 꼭 유니트를 배치하여 공격하도록 하며 요새나 토치카는 보병 종류나 sIG33 전차로 공격하도록 하자.



PLAN.46 겨울의 폭풍작전

전투시 팁

주력은 남쪽으로부터 올라오지만 스탈린그라드가 위기 상태이다. 여기를 어느 정도 지켜줄 수 있을 지가 관건이다.

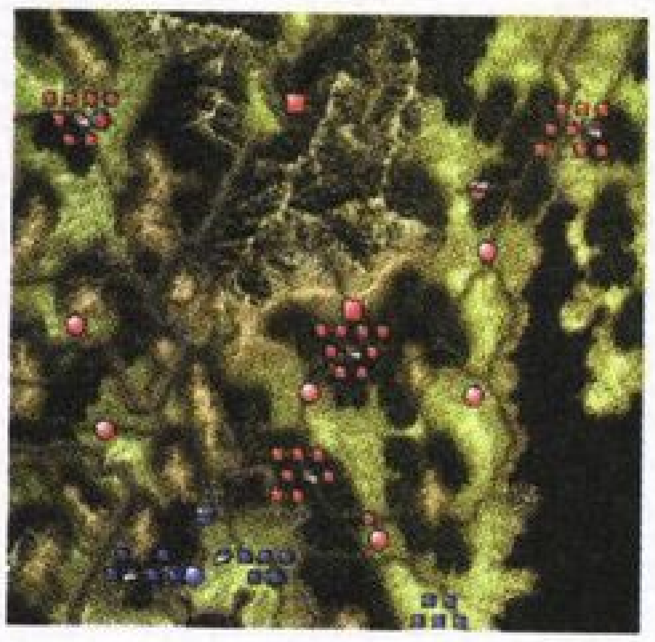
전력을 소비하며 방어 상태를 지키고 있을 동안 주력 부대가 일거에 북상하여 한시라도 빨리 스탈린그라드까지 도달하는 것이 중요하다.



PLAN.41 로스트로프 공방전

전투시 팁

조금 빠르게 진행하도록 하자 진행을 하다 보면 응원군이 도착하지만 크게 문제될 정도로 오지는 않는다. 그리고 북서쪽의 공항과 도시에는 적들이 별로 없으니 앞의 적들만 처리하고 빠르게 점령하도록 하자.며 적의 거점을 점령해 나가면 손쉽게 승리할 수 있을 것이다.



PLAN.47 적군 대반공

전투시 팁

이번 적에게는 SU-122 등의 최신 병기가 증가되어 있다.

이러한 최신 병기를 염두해 두고 진군하면 쉽게 승리를 거둘 수 있다. 다만 S군 거점 1 근처에는 강이 있으므로 정면으로 진군하는 무모한 작전보다는 산을 넘어 뒤로 우회하는 작전이 유효할 것이다.



SATURN

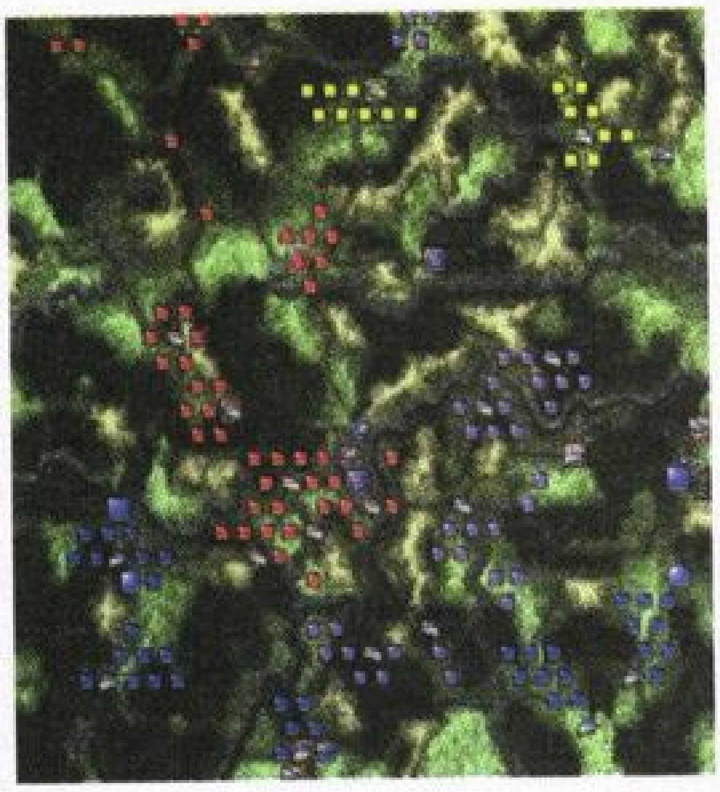
SATURN

PLAN.48 잃어버린 승리

전투시 팁

원군이 없으며 보는 바와 같이 전력은 불리한 상태이다. 지지 않는 것은 가능하겠지만 25턴 내에 적 거점을 전멸시키는 것은 매우 어렵다.

전력이 불리할 때 사용하는 기본 작전으로 각개격파를 들 수 있지만 아군의 소모를 최소한 줄이면서 천천히 진군하면 좋은 효과를 볼 수있다.



PLAN.49 도니에플 하천 방어전

전투시 팁

밀집된 적을 어떤 방법으로 대처할 것인가? 쉽게 말하면 불가능에 가깝다.

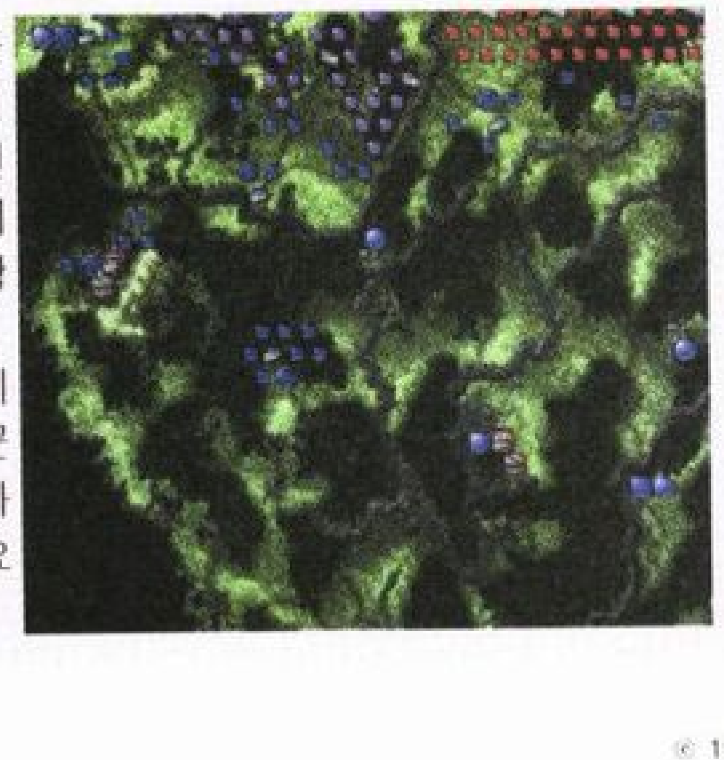
이번 전투는 바로 앞의 적을 각개격파로 대처하며 방어전에 총력을 기울이는 것이 좋다. 특히 적은 계속해서 원군이 등장하므로 처음 전투를 벌일 때 적의 원군도 고려하여 작전을 짤 필요가 있다.



PLAN.50 종말의 서곡

전투시 팁

게임 초반에는 아군이 유리하지만 시간이 갈수록 적 측에는 응원군이 도착한다. 따라서 얼마나 빨리 거점을 확보하는가가 포인트다. 아군의 장군은 후방에 배치해 두고 적의 원군에 대비해 적을 유도하여 싸우는 전술이 필요하다.



PLAN.51 봄맞이 작전

전투시 팁

초반부터 매우 힘든 전투가 시작된다. 아군과 적군이 밀집되어 있어 장갑차가 좀처럼 앞으로 진행할 수 없고 진군속도도 느린 편이다. 특히 적의 주력 부대는 보병으로 어떤 상태에서도 진행이 가능하고 의외로 강하다. 그러므로 15턴이라는 제한 턴을 지키기는 매우 어렵다. 그리고 이번 작전 역시 적은 원군이 계속 등장할 것이다. 날씨가 좋을 때 공군력을 이용하여 적의 거점을 무너뜨리는 작전이 유효할 것이다.

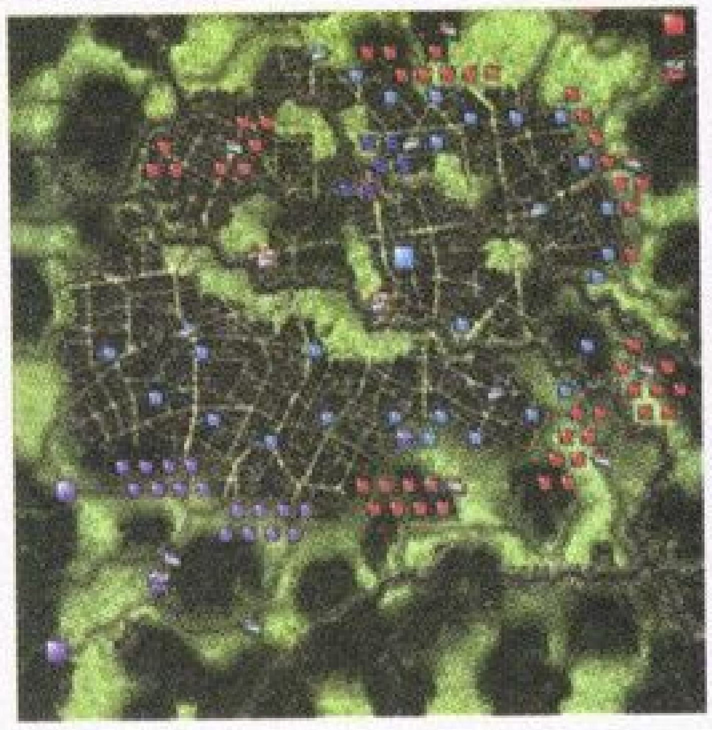


PLAN.52 야망의 결과

전투시 팁

함락 직전의 베를린. 그리고 조작할 수 있는 장군은 2명뿐. 작전은 두가지로 하나는 어느정도의 거점을 끝까지 지키는 것으로 전략적 패배로 끝나게 될 가능성이 크다. 다른 하나는 무슨 수를 쓰더라도 적의 거점 하나를 무너뜨리고 다른 하나는 공군을 이용해 무너뜨릴 수밖에 없다.

작전이라기 보다는 모험에 가까운 전술이다.

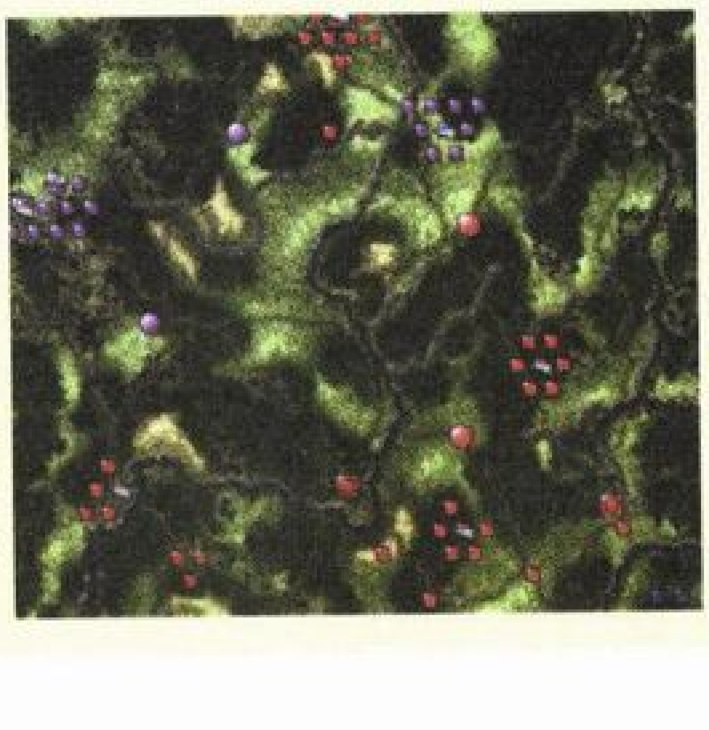


PLAN.54 소비에트 침공

전투시 팁

부대의 수는 적 측이 월등하지만 성능면에서는 아직 우위를 지키고 있다.

따라서 상황에 따라서는 독일이 꽤 유리한 편이다. 중앙에 적이 몰려 있으므로 좌우를 이용하여 조금씩 아군을 전진시켜 나가는 방법이 유효할 것이다.





에바 팬들에게 보내는 세가의 두 번째 메시지

신세기 에반겔리온 (2nd Impression)

일종의 시험적 형식으로 만들어진 인터랙티브 어드벤 처 게임이었던 세턴용 에반겔리온은 신선한 느낌을 주는 작품이었지만 원작에 비해 떨어지는 스토리와 무미건조한 전투가 적지 않은 실망감을 주기도 했다. 그리고 약 8개월의 기간이 지나 그 두 번째 작품이 발매됐다. TV방영판의 중간부분으로 시나리오가 이루어져 있다는 점은 전작과 동일하지만 그 내용이 원작에 연결되어 있다는 사실이 새로운 재미를 더해 준다. 시나리오 전개에 관한 총제작은 바로 플레이어 본인! 과연 어떤 시나리오를 만들 수 있을까?

■제작사: 세가
■장르: 인터랙티브 어드벤저
■발매일: 97년 3월 7일
■발매가: 6,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★★★
연출성	★★★
사운드	★★
소장성	★★

제 3 신동경시에 다가오는 새로운 위협

때는 서기 2015년. 15년전 인류를 덮친 세컨드 임팩트에 의해 인류가 지구에 주거할 수 있는 공간은 약 1/3로 축소되었다. 지구상의 생존자들은 모든 과학력을 동원하여 인류의 생존을 유지할 수 있는 방법을 찾는다. 그리고 15년의 세월이 흐르고...

인류의 앞에 새로운 위협으로 출현한 정체불명의 거대 전투병기 「사도」. 압도적인 힘으로 습격해 오는 그들 앞에 기존의 병기는 전혀 통하지 않았다. 단, 특무기관 넬프(NERV)가 세컨드 임팩트 시에 출현한 첫 번째 사도 「아담」을 토대로 개발해온 범용 인간형 결전병기 「에반겔리온」만이 그들에게 대항할 수 있었다. 그러나 이 인류 최종병기에 탑승할 수 있는 자는 선택받은 14세의 소년, 소녀들 뿐. 그로인해 자신의 의사를 무시당한 채 어쩔 수 없이 「에반겔리온 초호기」의 탑승자가 된 소년 「이까리 신지」는 인류의 존망이 걸린 전투에 휘말려 들게 된다.

계속되는 사도와의 전투속에서도 요새도시 「제 3 신동경시」에 살게



된 신지는 학교를 다니며 잠시나마 친구들과 평온한 생활을 보내고 있었다. 그러던 어느날 신지가 다니는 학교에 한명의 전학생이 같은 반으로 전입해 오고 새로운 이야기는 여기서부터 시작된다.

에반겔리온이란!?

특무기관 넬프가 사도대응으로 개발한 범용 인간형 결전병기의 총칭. 관계자들은 이를 가르켜 에바(EVA)라는 약칭을 사용하고 있으며 현재로 사도에 대항할 수 있는 유일한 존재이다.

에반겔리온은 15년전 세턴드 임팩트 사건이 발생했을 때 출현한 첫 번째 사도 아담(넬프와 그외 관계자들이 정한 명칭)을 연구, 분석하여 만들어진 것으로(정확한 사실에 대해서는 불명이지만 첫 번째 사도 아담과 동일한 골격에 세포증식을 시킨 후 컨트롤이 가능하도록 제어 기관인 엔트리 플러그를 장착시킨 것으로 알려져 있다) 성서의 이브를 지칭하는 '에바'라는 명칭과 복음전도자(EVANGELIST)의 의미로 「에반겔리온」이라 명명됐다.

엔트리 플러그를 통해 탑승하게 되는 조종자는 에바와 일체의 신경을 동조(원작에서 흔히 들을 수 있는 싱크로를 말한다)시켜 사고파에 의해 제어가 가능하도록 설계되어 있다. 평상시에는 외부에서 유선을 이용해 전력을 공급받아 활동하게 되지만 비상시에는 자체적 내부전지를 사용하여 단시간이나마 독립적으로 가동시킬 수도 있다. 현재 배속되어 있는 것은 「영호기(零機)」, 「초호기(初 機)」, 「이호기(貳機)」의 3대뿐이다.

시나리오 전개의 핵심 캐스팅

새턴용 에반겔리온은 시나리오의 전개가 플레이어가 선택하는 선택기와 인간관계에 의해 여러 가지 애니메이션을 보여주는 인터랙티브 어드벤처이다. 따라서 시나리오 전개에 관계된 인물들에 대해서 사전에 알아두는 것은 필수조건. 여기서는 게임에 등장하는 인물들 중 원작의 중심 인물들과 시나리오 전개에 관계되는 인물 몇명을 소개해 보겠다.

그들과의 대화시에는 신중을 기하도록 하자.

이까리 신지 : 14세

「에반겔리온 초호기」의 전속 조종사. 에반겔리온 조종사로서의 자질을 겸비하고 있어 서드 칠드런으로 선출된 중학교 2학년생. 내성적이고 얌전한 성격으로 타인과의 적극적인 교제를 갖는 것을 어려워 했지만 「제 3 신동경시」에 살게 된 후 친구가 생겨나면서 서서히 변화를 보이게 됐다.



카쯔라기 미사토 : 29세

특무기관 넬프 본부의 전술작전부에 소속되어 있으며 「사도」와의 전투에 관한 지휘관이다. 계급은 상사. 신지를 포함한 서드 칠드런의 직속상관에 해당한다. 항상 밝고 낙천적인 성격이지만 흡사 딴사람으로 보일 정도로 진지할 때도 있다. 제 3 신동경시의 신지와 아스카의 보호자이기도 하다.



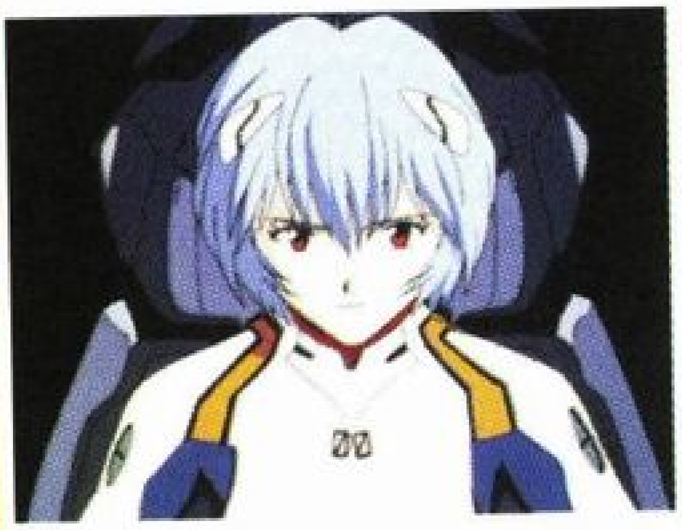
소우류 아스카 랑그레이14세

「에반겔리온 이호기」의 전속 조종사. 세컨트 칠드런으로 선택된 천재소녀로 일본인과 독일계 미국인의 혼혈아. 지기 싫어하는 성격으로 프라이드가 높으며 신지와 티격태격하는 일이 많다. 생각한 일은 바로 행동으로 옮기는 타입으로 활발하다고 할 수 있지만 그에 비해 상당히 어두운 과거를 가지고 있다. 따라서 감수성이 예민하고 복잡한 일면도 보이는 일이 많다.



아야나미 레이 : 14세

「에반겔리온 영호기」의 전속 조종사인 퍼스트 칠드런. 무표정하고 말이 없으며 자신의 감정을 거의 드러내지 않는다. 임무를 수행할 때도 묵묵히 맡은 바 일에만 집중하지만 신지, 아스카와 행동을 같이 하면서 점차적으로 인간적인 면을 보이게 된다.



야마기시 마유미 : 14세

신지의 학급에 전입해 온 전학생. 내성적인 성격으로 타인과의 교류를 어려워 한다. 그 때문인지 언제나 혼자서 책을 읽고 있다. 이제까지 사람을 멀리해 온 데에는 어떠한 이유가 있는 듯한데...



스즈하라 토우지 : 14세

신지의 학급 친구. 자신의 감정을 조금도 숨기지 않은 채 직선적으로 말하는 열혈한. 오사카 사투리로 말한다. 초등학교 2학년인 자신의 여동생이 에반겔리온 초호기의 전투로 부상을 입어 신지를 미워하고 있었지만 지금은 화해하여 친구로 지내고 있다.



아이다 켄스케 : 14세

신지의 학급 친구. 항상 밝게 웃으며 인간관계가 좋다. 미스터리& 비디오 매니어로 언제나 카메라를 가지고 다닌다. 토우지와는 언제나 행동을 같이할 정도로 사이가 좋다.



이까리 겐도 : 48세

특무기관 넬프의 사령관이자 총책임자

이카리 신지의 아버지다. 아내의 사고이후 아들을 멀리했지만 에바의 조종사로 다시 불러들인다. 수많은 의문점을 가지고 있는 수수께끼의 인물.



카지 류우지 : 30세

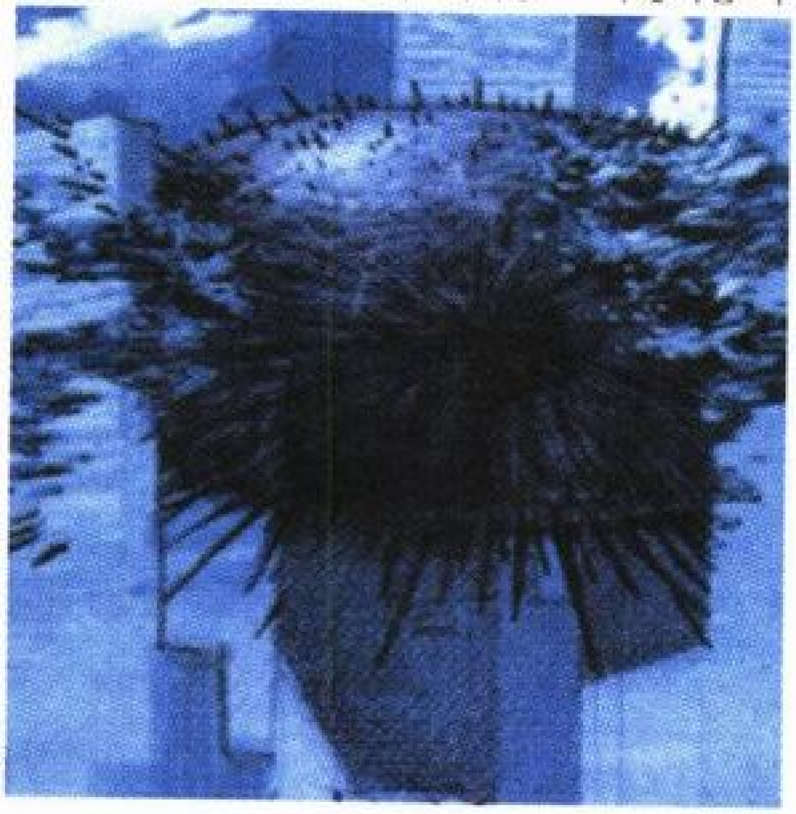
넬프 특수 감찰부 소속. 독일지부에서 아스카와 함께 일본으로 왔다. 미사토, 리츠코와는 학생시대부터 친구이며 특히, 미사토와는 연인사이였다. 언제나 본심을 보이지 않는 남자로 호기심이 강해 위험한 일을 하는 경우도 있다.



정체불명의 적 사도

인류의 존재를 위협하는 정체불명의 생체병기. 그 진실한 목적, 행동의 이유는 일체 불명이며 그들이 제 3 신동경시를 중심으로 습격해 오는 이유는 넬프 본부 최하층에 있는 최초의 사도「아담」과 접촉하기 위한 것으로 알려져 있다.

동일한 형태를 가지고 있는 사도는 없으며 그에따라 각각 다른 특수능력을 가지고 있다(예를 들자면 원작의 후반에 등장하는 최후의 사도 카오루는 완벽한 인간의 모습을 가지고 있다. 사도는 아담을 포함해 모두 17체가 존재하며 이것이 그들이 사도로 불리우게 된 이유이기도 하다). 그외에 공통된 능력으로는 사도 모두가「AT필드(절대영역)」를 펼칠 수 있다는 점이다.



당신이 당신으로 태어난 이유

푸른 눈동자의 반짝임은 이 지구에도 비할 수 없어.
천사도 도망가는 전설의 미소녀.

세상의 모든 남자들이 눈길을 던져오지만
속좁은 내마음을 받들어 주는 것은 한명뿐

이빨빠진 늑대따위에게 볼일은 없어 푹쉬세요.

Get it on! 갖고싶은 것을 손에넣는 것이 전쟁이 아냐
사랑도 Kiss도 그다음도...
Get it on! 자기답게 자신을 꽃피우는 것이 최고가 아냐
머리결도 손톱도 입술도...
Gehen wir!

주머니 속에 말아넣어둔 꿈의 지도를 펼쳐보면
알수있을 거야 갈길이 하나라는 걸!

Rap : 너 남자맞어?! 보기흉하군~ 확실히좀 해봐!
어쩔 수 없군. 내가 고마운 생각이 들만한 이야기를 해줄게.
귀는 깨끗이 씻었지? 한번밖에 말안할테니까 잘듣도록해.
하나, 둘, 셋 너 바보아냐?!

넘을 수 없는 벽이 있다하더라도
부숴버리면 간단히 해결되잖아~!

Get it on! 기합을 넣고 살아가는 게 당연하잖아
비도 저녁도 우울함도 …
Get it on! 겉모습뿐인 친저절함 다워 농담이 아냐!
거짓도 상처도 프라이드도 …

아스카와 마유미의 노래를 들어봤나요!?

에반겔리온 2nd Impression에서는 플레이어가 만들어가는 시나리오의 전개에 따라 여러가지 형태의 이야기로 바뀌게 되는데 그중에서 학내 발표회를 개최할 수 있는 시나리오로 이야기를 전개하게 된다면 지방위 밴드(토우지, 켄스케, 신지가 결성한 교내 밴드 동아리. 전작에서도 등장했다)의 보컬이 필요하게 된다. 물론 플레이어의 선택에 따라 그 보컬도 바뀌게 되는데 보컬의 가능성을 가지고 있는 사람은 총 4명이지만(마야, 아스카, 히카리, 마유미) 그중에서 마야와 히카리는 본인들이 거절하게 된다. 따라서 아스카나 마유미 둘중에 한명을 선택하게 되는데 어느쪽이 지구방위 밴드의 보컬이 되느냐에 따라 학내 발표회 때의 노래가 바뀌게 된다. 여기서는 발표회 때 들을 수 있는 두명의 노래를 소개해 보겠다.

단, 어느쪽이라도 마찬가지이지만 친밀도나 많은 대화를 가지지 않았다면 보컬이 되어주지 않는다. 발표회를 보고 싶다면 신중히 플레이하도록 하자.

Get it on! -Doppelganger에게 입맞춤을-

눈을 감으면 분명히 생각이 날거야
생명이 눈을 뜨던 순간을
눈부신 빛에 자연스레 인도되어
축복의 노래는 세계에 울려퍼지고 있어

누군가가 언제인가 잊어버린
기적을 전하기 위해서 당신은 여기에 있어요

우리들은 천사가 아니기 때문에
살아간다는 아픔속에서
자신의 약한모습을 보게됐을 때
처음으로 친절함의 의미를 알게 되지요

타인에게 맞춘 듯한 웃는 얼굴 짓지말아요
솔직한 심정으로 눈물을 흘리는 것도
용기이니까요

우리들은 천사가 아니지만
희망이라는 날개를 펼쳐
마음에 새겨진 슬픔보다 확실한 따스함을 감싸안도록 해요

눈을 감으면 분명히...

달라진 배틀 시스템! 전투의 행방은...

에반겔리온을 플레이하는데 있어서 플레이어는 최소 두 번의 전투를 치르게 된다. 전투의 상황과 시나리오의 진척도에 따라 사도에게 패해도 게임이 끝나지 않지만(후반 마지막 전투에서 사도에게 패할 경우 사도는 레이와 아스카가 쓰러뜨린 것으로 처리되고 이야기가 끝나게 된다) 일단 할 전투라면 이기는 것이 좋지 않을까?

여기서는 전작과는 대폭 변모된 전투 시스템에 대해서 설명하도록 하겠다. 초반에는 조금 어리둥절할지 모르지만 오히려 전작보다 쉬워진 조작체계에 만족하게 될 것이다.

SATURN

시스템 전투화면 보는 법



시스템 전투는 방어, 회피, 원거리 공격, 근거리 공격으로 나뉘어져 있는 커맨드 입력식 시스템을 이용하여 사도의 반응에 따라 적절하게 대처하는 것을 기본으로 하는 전투 시스템이다. 각 커맨드는 패드의 버튼별로 독립되어 있는데 회피의 경우만은 조작키와 동시에 조작하도록 되어 있다. 여기서는 전투에서 일어날 수 있는 분기를 플레이어가 임의로 조작할 수 있도록 3단계로 나누어서 간략하게 소개해 보겠다.

1.액션 커맨드 윈도우의 표시

액션 커맨드 윈도우, 타임 게이지가 표시되면 플레이어는 타임 게이지가 허용하는 범위내에서 에바의 액션을 조작할 수 있게 된다. 이 때 화면의 중앙에 나타나는 원형의 게이지는 에바의 공격 타임 게이지이기도 하며 사도의 모션 타임 게이지도 되기 때문에 입력 타이밍을 놓쳤을 경우 공격을 당하게 된다.

2.타임 게이지 카운트 다운

사도의 다음 행동에 대응할 수 있도록 타임 게이지가 카운트 다운된다. 사도의 모션과 각 타임 게이지의 내용을 파악하여 적절히 공격, 방어, 회피 버튼을 선택하여 적정시간범위내에 입력하도록 하자. 타임게이지에는 게이지 외각에 녹색, 청색, 황색의 별도 게이지가 있는 경우가 있는데 이 게이지는 부분별로 나뉘어진 무기의 파워를 나타낸다. 따라서 이 게이지 내에 무기의 선택을 하게 되면 무기가 가진 최대의 파워를 낼 수 있으나 게이지 범위 밖에서 무기 공격을 선택하게 되면 무기의 위력이 50% 정도 감소해 버리고 만다.

또한 무기는 근거리와 원거리로 나뉘어져 있으므로 항상 화면 우측 상단의 거리 표시에 주목하고 무기 공격시 틀리지 않도록 선택하고 무기, 거리, 공격의 종류에 따라서 타임 게이지와 적정시간이 달라지는 점도 잊지 말자.

3.플레이어어의 커맨드 입력

마지막으로 설명할 것은 사도의 모션에 따라 반응해야할 플레이어의 커맨드 입력이다. 사도와의 거리는 앞서 말한대로 화면의 우측 상단에 표시되지만 상황별로 보이는 사도의 행동은 플레이어가 육안으로밖에 판단할 수 없다. 따라서 사도가 공격 모션을 취할 때에는 사도의 공격방향과 회피를 할 것인지 방어를 할 것인지는 타임 게이지가 허용하는 범위내에서 판단하고 결정해야 한다.

회피를 선택할 경우에는 사도의 공격방향과 반대방향으로 조작키를 입력함과 동시에 회피버튼을 눌러야 하며 공격시 타임 게이지내에 있는 붉은 부분에 타이밍을 맞추어 공격하게 되면 다음 턴에 공격용 찬스가 오게 되므로 이기기 위한 전투라면 찬스 타이밍을 반드시 잡도록 하자.

감독은 플레이어 자신! 시나리오를 만들어보자!!

새턴용 에반겔리온이 중간에 나타나는 분기에 의해 시나리오가 변한다는 것은 앞서 말했다.

분기에 의해 진행된 시나리오가 끝나면 그 무비 파일을 한줄로 이어서 하나의 TV방영판과 같은 애니메이션을 만들 수 있는데 플레이어의 행동에 따라 그 애니메이션의 부제는 매번 달라진다.

여기서 소개하는 시나리오는 하나의 보기에 해당하는 것으로 단순히 참고로 삼는 것이 바람직하다 할 수 있다. 오프닝을 보더라도 알 수 있지만 오프닝에서도 두 개의 예고편을 보여주고 있다. 하나는 「순간의 사투」라는 것으로 사도와 에바(신지 자신)의 전투를 중심으로 하는 이야기이며 또하나는 「축복을 부르기 위한 자격」이라는 마유미의 비밀에 관한 이야기이다. 과연 당신이 보게 될 이야기는 어떤 제목일까?

소년들의 황혼

네르프의 사령관 이까리 겐도의 집무실에서는 겐도와 카지가 대화를 나누고 있었다. 이제까지 제 3 신동경시를 습격해왔던 사도들을 나열하며 무언가를 생각하는 겐도.

"예정대로 입니까? 이제까지는."

"극히 일부의 예외를 제외한다면야."

"인류보완계획, 아담, 그리고 에바. 예외가 인명을 앗아가는 일은 없어야 하겠죠."

"어떤 일에라도 불규칙적 요소는 존재하지. 모두 수정가능한 범위내에서 일어나는 일들이야."

"그렇다면 좋겠지만..."

"물론 자네의 행동도 포함되어 있어. 그러나 유능한 인재에게 무리를 요하지는 않아."

"제아무리 튼튼한 댐이라도 작은 균열로 인해 무너지기도 하죠. 혹시 사령관께서 그 균열을 발견했다면..."

"훗..."

겐도의 생각에 의문을 품은 듯한 카지. 그는 마지막으로 겐도에게 의미심장한 말을 던진다. 카지가 말하는 내부의 균열이란 무엇일까? 그리고 그말에 미소짓는 겐도의 진의는...



집무실에서 대화를 나누고 있는 카지와 겐도. 카지가 말하는 균열이란...



사령관 이까리 겐도의 미소는 어떤 의미가 있는 것일까?

"푸하~ 역시 아침에는 맥주가 최고야~!!"

"아침에만 그러는게 아니잖아요."

여느때와 다름없이 아침을 맞이한 신지의 집.

미사토도 변함없이 아침부터 맥주를 마시는데 신지는 그런 미사토를 바라보며 핀잔을 준다. 그때 욕실에서 샤워를 하려던 아스카가 신지를 부르며 뛰쳐나온다. 아침부터 아스카가 신지에게 시비를 거는 이유는 다름아닌 샴푸였다. 분명히 신지는 샴푸를 사다놓았지만 아스카는 그런 싸구려 샴푸는 쓸 수 없다나.

미안하다고 말하는 신지에게 더더욱 화를 내는 아스카. 급기야는 너무 흥분한 나머지 몸을 걸치고 있던 타올이 벗겨져 버린다. 마시던 맥주를 멈추고 바라보던 미사토.

"웅!? 대담한데~"

잠시후, 아스카의 비명소리와 함께 신지의 얼굴에는 아스카의 손자

국이 남는다.

"이 변태! 바보 신지!!"에반겔리온



샴푸를 사오지 않았다는 이유로 신지에게 화를 내는 아스카. 신지가 무슨 식모라도 되나!?

아스카의 손자국이 얼굴에 남은 채 학교에 등교한 신지. 그런 신지를 보며 급우인 토우지와 켄스케가 말을 건넨다.

"여~ 신지. 또 아스카와 부부싸움이라도 한거야?"

신지는 그 질문에 뭐라 대답하려 하지만 성난 아스카가 신지의 말문을 막아버린다.

아스카의 끊임없는 공세에 밀리는 신지. 그런 신지의 기분을 알아주는듯 토우지는 신지를 데리고 교실로 가버린다. 신지를 데리고 교실로 가던 도중 켄스케가 신지에게 말을 건넨다.

"신지 알고 있어? 오늘 전학생 한명이 온대."

"에~ 이런 어수선한 때에 잘도 오는군."

잠시후 세사람은 교실에 도착하고 곧이어 전학생이 들어온다. 전학생의 이름은 「야마기시 마유미」. 그녀는 히카리의 옆자리에 앉게 되지만 신지는 전학생보다는 아스카의 일로 머리가 가득차 있었다.

"아스카... 아직 화가나 있을까?"

무심결에 뒤를 돌아본 신지. 그러나 그런 그에게 돌아온 것은 아스카의 찌그러진 얼굴뿐이었다. 한편 네르프 본부에서는 일주일전부터 체크되어 온 이상물체의 정체를 알아내기 위해 분주했는데 작전 지휘관인 미사토는 정찰용 헬기로도 정확한 자료를 확보할 수 없는 물체를 사도라도 보며 지하에 숨어 있다고 확신한다.

"지하에 있는 걸까? 어째서..."

"시험해 보고 있는 걸지도. 우리들의 능력을..."

미사토의 의문에 답이라도 하듯 말하는 리츠코. 미사토가 사도의 정신적 능력에 대해 의문을 품자 그녀는 인간의 보호본능과 공격성향이 사도에게 또다른 사고능력을 가지게 했을지도 모른다고 한다. 잠시 무언가를 생각하는 미사토.

"보이지 않는 적인가..."



얼굴에 손자국이 나있는 걸 들킨 신지. 그런 신지를 보며 켄스케가 짓궂은 한마디를 던진다.
"또 아스카와 부부싸움이라도 한거야?"



아스카에게 밀리는 신지를 구해주는 토우지. 믿음직한 친구랄까?



신지의 클래스에 전학생이 왔다. 그녀의 이름은 야마기시 마유미



아스카를 바라보는 신지. 그러나 눈에 보이는 것은 아스카의 찌그러진 얼굴뿐



보이지 않는 사도에 신경을 곤두세우는 미사토

학교에서는 체육시간을 맞아 아이들이 한참 놀고 있었고 그때 운동장 한구석에 앉아있던 신지는 무심결에 전학생 마유미를 바라본다.

"전학생이라... 나도 처음에는 그랬었지."

순간, 우연히 마유미와 신지의 눈이 마주치고 마유미는 그런 신지의 시선을 피해버린다. 그리고 이윽고 점심시간. 잠시 고민하던 신지는 아스카에게 아침의 일을 사과하고자 마음먹지만 아직까지도 화가 풀리지 않은 아스카는 오히려 신지가 자신이 할말도 확실히 못하는 듯이 보여 화를 내게 된다. 순간 울리는 긴급호출. 사도가 나타난 것이다.



신지와 눈이 마주친 마유미는 그 자리를 피해버린다



신지는 점심시간에 아스카에게 아침일을 사과하려 하지만...



아스카는 신지의 자신없는 말투에 도리어 화를 낸다



드디어 모습을 나타낸 사도



"도서관에라도 가 볼까?" → 도서관에서 마유미와의 만남이 이루어진다
"교실에 그냥 있지 뭐!"
"아스카에게 오늘일을 사과할까"

스토리는 선택지에 의해 조금은 다른 방향으로 가지만 결국은 하나의 커다란 내용으로 연결된다. 하지만 이곳처럼 특수한 선택에의해서만 발생하는 이벤트도 있다.

에반겔리온 3대의 출격준비가 끝나고 미사토는 아스카에게 신지와 호흡을 맞춰 사도를 물리치라고 말한다. 그러나 아침의 일로 아직도 화가 풀리지 않은 아스카는 신지와의 출격을 거부한다. 어쩔 수 없이 레이에게 콤비네이션을 부탁하는 미사토.



미사토는 아스카에게 신지와의 콤비네이션을 부탁하지만 아침일로 화가 나있는 아스카는 출격을 거부한다



이전 이스라펠과의 전투에서 뛰어난 콤비 플레이를 보여준 두사람

SATURN

FRIST BATTLE

전투에 돌입하면 사도가 능선 반대쪽으로 몸을 감출 것이다. AT필드로 자기 방어를 하고 있는 사도를 공격하기 위해 미사토가 세운 작전은 신지와 레이 둘중에 한명이 접근전을 해 상대의 AT필드를 중화시키고 그사이에 다른 한명이 결정타를 날리는 것. 접근전을 선택한 신지는 사도의 AT필드를 중화시키는데 성공하지만 그 순간 사도의 공격이 레이를 습격한다. 핀치에 몰린 레이.

미사토는 신지에게 레이의 긴급 엄호를 명령하고 신지는 엄호전에 전투 에이리어내의 민간인을 확인한다. 그때 신지의 시야에 비친 소녀는 다름아닌 전학생 마유미. 신지는 일단 그녀를 안전지역으로 이동시킨 뒤 레이를 엄호하고 사도를 물리치는데 성공한다.

사도 격퇴를 성공적으로 마친 일행에게 미사토는 아스카와 신지는 일상생활로 돌아가도 좋다고 말하며 레이는 이까리 사령관의 명령으로 경계대기 상태에 들어간다고 말한다. 그날밤, 알지 못하는 이유로 잠을 청하지 못하던 신지는 아스카의 말들을 떠올리며 많은 생각을 하게 된다.

'그렇게 쉽게 포기해버리고 마는 너의 성격이 문제야!. 항상 그런식의 태도를 취하고 넘어가려하는 것은 자기가 지금의 자기에게 만족하고 있다는 증거야!!'

"왜... 어째서 그렇게 화를 내는 거지. 내가 진심으로 사과하고 있지 않다고 생각하는 걸까? 아니야. 나는 항상 진심으로 사과하고 있어. 혹시 아스카는 자기자신에게 자신이 없는 사람을 싫어하는 것은 아닐까? 하지만 둘중에 누구라도 사과를 하지 않으면 주변 분위기가 이상하게 물들어 버리잖아. 그래서...나는 에바에 타고 있는 것일까? 자기 자신에게 자신을 갖기 위해서. 자기 자신에게 만족하기 위해서... 그래서 난 에바에 타고 있는 것일까..."



여러가지 생각으로 잠을 이루지 못하는 신지

긴밤을 보내고 일어난 신지. 미사토는 볼일이 생겨 일찍 집을 나갔고 신지는 아스카를 깨워 학교로 향한다. 아스카와 약간의 거리를 두고 걸어나는 신지. 그런 신지가 못마땅했는지 아스카는 다시한번 신지에게 시비를 건다.

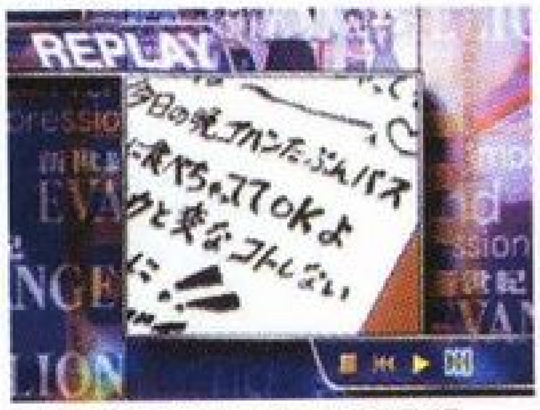
"이봐! 좀 떨어져서 걸어올 수 없어!?"

"하지만 방향도 같고..."

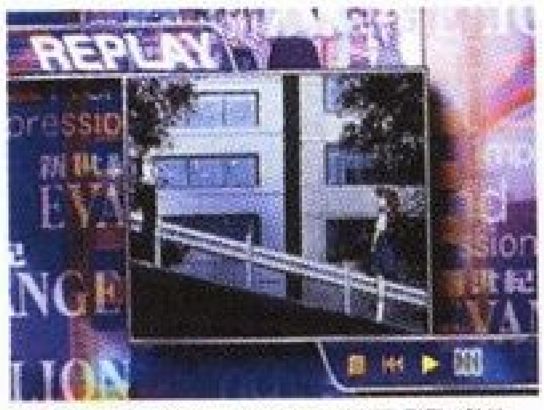
"어쨌든 더 떨어져서 걸어오란 말이야!!"

아스카의 박력에 또다시 지고마는 신지. 그는 마음속으로 혼자 중얼거리며 아스카의 뒤를 따라 학교로 향한다.

'아직도 어제 일로 화가나 있는 걸까...'



쪽지를 남기고 일찍 넬프 본부로 출근한 미사토. 「아스카와 이상한 짓은 하지마~!」라니... 대체 보호자로써의 자격이 있는 걸까?



아스카는 등교길에서도 신지에게 시비를 건다. 항상 당하기만 하는 신지





무비 플레이의 중간에는 TV방영판과 동일하게 아이캣치가 들어있고 세가의 CM도 볼 수 있다

점심시간이 되자 신지에게 토우지와 켄스케가 다가와 말을 건넨다. 주 내용은 다음주에 열리는 문화 발표회에서 자신들의 「지구방위 밴드」가 부를 노래를 결정하는 것이었다. 켄스케의 경우 노래도 중요하지만 그 노래를 부를 보컬도 필요하다고 하는데...

"문제는 역시 보컬이겠지. 귀여운 보컬이 없는 밴드는 프림을 넣지 않은 커피일테니까."

"나는 남자다운 밴드를 목표로 하고 싶다고 말했잖아."

"그건 한마디로 넌센스라 할 수 있어. 귀엽고 아름다운 보컬이 없다면 말이 되지 않지."

"그럼 그 보컬은!?"

"지금부터 찾아보면 돼."

"오~ 생각해 둔 아이는 있어?"

"그점에 대해서는 신지에게 일임할 생각이야."

"에~!? 내가!!"

"어때 신지. 보컬을 부탁할 만한 아이 한두명은 있겠지?"

반 즉흥적으로 결정된 사항에 신



다음주에 열릴 문화 발표회에 대해서 상의하지는 두사람



켄스케의 주장으로 보컬 선정은 신지에게 일임되는데...

지는 전학생인 마유미를 보컬로 선택한다. 항상 도서실에서 혼자 책을 읽는 마유미를 찾아 도서실에 온 세사람. 켄스케와 토우지는 간절하게 부탁하는데...

"부탁드립니다!"

"그 미모에 기대를 걸고!!"

"하지만 나보다 예쁜 사람도 많은데..."

일이 생각대로 되지 않을 것같은 느낌을 받은 토우지는 신지에게도 부탁을 하라고 말하지만 무성의한 신지의 부탁에 마유미는 교실로 돌아가 버린다. 밴드의 보컬을 잃어버린 세사람. 순간 신지는 보컬을 대신할 사람으로 이부키 마야(넬프의 오퍼레이터)를 생각해내고 부탁을 하지만 그녀역시 업무가 바쁜 관계로 거절당하고 만다.



마유미에게 지구방위 밴드의 보컬을 부탁하는 토우지와 켄스케



그러나 마유미는 그 부탁을 거절한다



꿩 대신 닭이라... 급한김에 신지는 마야에게도 부탁을 하지만 그녀 역시 바쁜 관계로 거절당한다

시간은 흘러 어느덧 문화 발표회의 날이 다가왔다. 교내는 발표회 준비로 인해 들떠 있지만 보컬을 구하지 못한 지구방위 밴드는 발표회의 참가를 포기하는데... 순간

건물이 흔들릴 정도의 지진이 일어난다. 아니, 사실 그것은 지진이 아닌 사도의 공격이었다. 넬프본부의 긴급호출이 떨어지고 신지와 아스카는 넬프본부로 향한다.

기지내에서 출격하는 세사람. 미사토는 그런 그들을 보고 사도의 행동을 먼저 파악하자고 하는데 그때 사도가 동경시 중앙부에서 확장해 버린 채 활동을 정지한다. 사도의 행동이 평범하지 않자 미사토는 대기명령을 내리고 저녁 노을이 질 무렵, 사도의 질량이 급격이 증가하는 사태가 발생하며 잠시후 사도의 몸체에서 다른 형태의 사도가 등장한다.

"이것이 사도의 진짜 모습인가..."

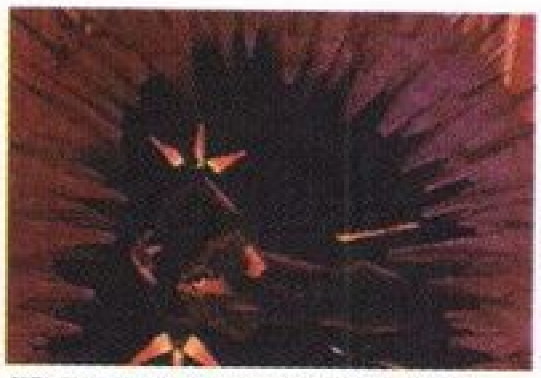


또다시 나타난 사도를 바라보는 세사람. 잠시후 넬프본부에 긴급호출로 신지는 아스카와 함께 본부로 향한다



사라진 줄 알았던 사도의 재등장에 당황하는 넬프본부요원들


사도는 제 3 신동경시 중앙에서 탈피를 위한 누에고치가 된다


해가 질 무렵, 성충으로 성장하여 탈피를 시작하는 사도

SECOND BATTLE

알에서 깨어나 성체가 된 사도와 전투를 벌이는 신지들. 그러나 어떤 무기를 사용해도 사도에게는 통하지 않는다. 최초의 전투에서 성체로 성장하는 과정에 이미 에바의 공격부분 기관에 대처할 수 있는 능력을 손에 넣었기 때문이다.

일방적으로 불리한 전투가 지속되는 가운데 사도의 질량이 한번 더 증가하고 현 상태의 에바 초호기의 데이터를 흡수하기 시작한다. 위기에 처한 신지. 거기에 사도의 공격으로 인해 초호기는 LCL정화장치까지 고장나 더 이상 전투를 치를 수 없게 된다. 신지는 어쩔 수 없이 전투 에리어를 벗어나 LCL정화장치를 교체한 엔트리 플러그와 구 엔트리 플러그를 교체하게 되고 저녁 무렵에 다시 전투 에리어에 복귀하게 된다.

'레이, 아스카, 지금 갈께.'

신지가 에이리어내에 돌아오자 이미 상황은 최악이었다.

지속된 전투와 손상으로 이미 이호기와 영호기의 싱크로율은 바닥을 맴돌고 있었고 새롭게 장비한 무기도 사도에게는 거의 통하지 않았다. 3인이 모두 핀치에 몰리자 미사토는 귀환 명령을 내리고 새로운 방법을 찾아 보자고 하지만 사도는 초호기를 놓치지 않고 습격한다. 다시금 초호기는 각 부분에 손상을 입지만 신지는 사도에게서 물러서지 않고 전투를 계속하고 싱크로율이 떨어져 일시 후퇴를 했던 아스카와 레이도 싱크로율이 회복되어 다시 전투에 참가하게 된다.

"레이, 아스카, 신지, 이번이 마지막 찬스야. 에바 3기 각 부분에서 공격후 최후에 집중공격으로 적을 분쇄한다."

다방면의 공격에 AT필드의 집중도가 낮아져 가던 사도는 마지막에 3인의 집중공격에 사라지게 된다.


싱크로율이 점점 낮아지는 가운데서 홀로 싸우는 신지

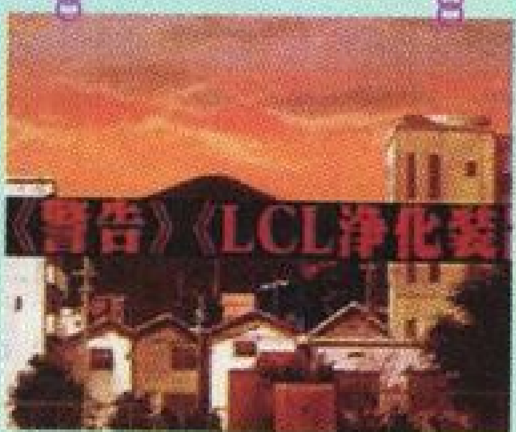

싱크로율을 회복한 레이와 아스카가 원군으로 등장하고 전세는 역전된다


원거리 공격을 레이에게 맡기고 접근전을 시도하는 신지와 아스카





전투 에리어 밖에서 LCL정화장치를 교체하는 신지의 초호기



그러나 사도의 AT필드로 인해 공격이 통하지 않고 신지의 초호기에 이상마저 발생한다


새로운 무기를 보급받는 초호기


그러나 그 무기도 사도에게는 큰 타격을 입히지 못한다

사도의 습격을 막아낸 것은 일단 기쁜 일이었지만 그 소동으로 인해 교내 문화 발표회는 취소되어 버려 토우지와 켄스케, 신지는 조금 맥이 빠진 표정을 짓는다.

"그러고 보니 그 전학생은 어떻게 된거지?"

"또 어딘가로 전학갔다고 하던데, 아버지가 군사기술 관계에 있는 분이라 이번에 여기로 온 것도 기술 교류의 차원으로 잠시왔던 거라 하던데."

신지가 잠시 전학생을 생각하고 있을 때 그의 곁으로 아스카가 다가온다. 아스카가 신지에게 온 이유는 어제의 전투에 대한 신지의 행동을 「싸우는 척만 했다」고 화를 내는 것인데 이번에는 신지 역시 질세라 반박을 한다.

그러나 그 반박이 오히려 「잘한 것도 없는 주제에 말대답을 한다」라는 식으로 받아들여져 싸움은 점점 심해져만가고... 주변의 친구들은 강건너 불구경 하듯 자기들끼리 쏙 빠져 버린다.

"아아~ 또 부부싸움인가..."

"정말 두사람은 자주 다투네."

"그것도 그렇지만 무엇보다도 평화로와 좋군."

"응, 그래."



플레이어의 분신이 될 선수를 만들자!

실황파워풀 야구 4

드디어 출시된 실황야구의 최신판. 조작감이나 변화구를 맞추기가 예전의 시리즈물에 비하여 굉장히 어려워졌지만 3D스틱의 진수는 이런 스포츠 게임에서 가장 크게 느낄수 있다. 그리고 2군 선수를 1군으로 키우는 석세스 모드는 지금의 조성민 같은 발군의 후보선수를 자신이 키워낼 수 있어 더욱 흥미를 더해준다. 지금부터 환상의 야구를 즐겨보자.

NINTENDO64

■제작사: 코나미
■장르: 스포츠
■발매일: 발매중
■발매가: 8,900엔

그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★★★★
연출성	★★
사운드	★★
소장성	★★★★

세계 최강의 선수를 만드는 법

모드 셀렉트

대전(對戦): 좋아하는 팀을 골라서 1시합만을 즐길 수 있다. 친구나 컴퓨터와의 대전은 여기에서.

석세스(サクセス): 트레이드로 지명된 신인 선수를 1군에 들게 하는 것이 최대목적. 1군에 들어간 선수는 어렌지 모드에서 팀에 합류시켜서 시합을 즐길 수 있게 된다.

데이터 교환(データ交換): 신인 선수나 어렌지팀의 카피를 할 수 있다. 또 패스워드에서도 신인선수의 등록을 할 수 있다.

캠프(キャンプ): 공격에서 수비까지 기본적인 조작의 트레이닝이 가능하다. 여기에서 변화구를 치는 연습을 집중적으로 연습하자.

페넌트(ペナント): 좋아하는 팀을 선택해 페넌트 레이스를 할 수 있다. 리그에서 상위권에 들면 일본 시리즈로 교체가 되서 출장이 가능해진다.

리그(リーグ): 6팀만을 골라서 6팀끼리만 싸우는 모드. 친구나 컴퓨터와의 대전할 수 있고 플레이어는 최고 6인까지 참가할 수 있다.

어렌지(アレンジ): 자유롭게 선수를 선택하여 팀을 구성할 수 있다. 어렌지 팀도 물론 페넌트나 리그전에 참가할 수 있고 자신이 만든 1군선수들로 구성을 하여 자신이 만든 선수의 기량을 검사하자.

사운드(サウンド): :게임플레이 할 때의 사운드 설정 가능.



컨디션



최고조 (絶好調)	좋음 (好調)	보통 (ふつう)	조금불량 (不調)	최악 (絶不調)	쉬어야 하는 상태(お休み状態)

석세스 모드-자신만의 선수를 키우자

※게임의 목적: 플레이어는 3년안에 자신이 키운 선수를 1군에 진입시켜야 한다. 물론 그만큼 실력이 쌓이지 않으면 2년 안에 자유계약선수로 팀에서 방출될 수도 있다. 12월 첫째주에 사장과 임금협상을 하는데 그곳에서 자신의 진로가 결정된다.

예정의 진행



트레이닝
트레이닝-트레이닝을 선택하면 훈련표가 나온다. 의지와 체력이 있다면 더욱 좋은 훈련의 효과를 기대할 수 있다.



휴 식
휴식-체력이 유지하기 위해 휴식이나 취미생활로 쉰다.



전 화
전화-코치나 팀메이트(チームメイト), 어머니(実家)에게 전화를 건다. 코치에게 전화를 걸면 친밀도에 따라서 따로 충고나 위로를 주기도 하고 다양한 일을 시키기도 한다



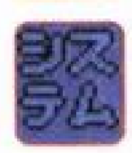
능력업
능력 업-투수나 선수를 키울 때 성장타입을 "자신이 키운다"(マニュアル)설정을 하면 트레이닝을 통한 경험치들로 자신이 능력을 줄 수 있다.



개인 데이터
개인 데이터-현재의 개인 데이터나 선수의 개인 능력이 표시된다.



평 가
평가-감독, 코치, 팀메이트의 평가를 듣는다. 얼마나 어울렸나에 따라서 좋거나 나쁜 평가를 받는다



시스템
지금까지 진행한 기록을 세이브하거나 로드를 한다
※주의:게임을 하다가 리셋을 하면 세이브 파일이 날라가니 주의


긴급 뉴스
일본을 떠들썩하게
만든 디지털 애완동물
드·디·어·한·국·상·륙
헬로마미
안녕하세요 ? 흙마기에서 왔어요 !
제 마미가 되어주세요.
※ 헬로 마미의 성장 타입
나이 : 0 세
성격 : 순진무구
명칭 : 아기공룡
갓 태어난 아기공룡으로 모든 면에서 항상 지켜봐주고 돌봐줘야 합니다. 인간의 아기와 같이 금방 배가 고파지고 기분이 나빠져서 투정도 부립니다. 병에도 자주 걸리니까 방심하면 안돼요.
나이 : 1~2 세
성격 : 어리광이 심함
명칭 : 유아공룡
조금씩 자기가 필요한 것을 요구할 줄도 알게 되어, 자주 호출합니다. 어리광도 부리고 가끔 버릇없이 굴기도 합니다. 확실하게 교육시키지 않으면 컸을 때 문제가 될지도...
나이 : 3~4 세
성격 : 왕성한 호기심
명칭 : 꼬마공룡
여전히 응석꾸러기지만, 배울려고 뭐든 다 해보고 싶은 왕성한 호기심을 갖고 있습니다. 또한 대단한 수다쟁이로 조용하게 있는 건 지고 있을 때 정도... 반항(?)도 많이 하지만, 성장에 가장 많은 영향을 주는 시기이므로 애정으로 돌봐주어야 합니다.
안녕하세요?
일본에서 폭발적인 인기로 주목받아온 디지털 애완동물인 제가 '헬로마미'로 드디어 한국에 오게 된답니다. 저는 97년 최신형 제품으로서 전보다 훨씬 보강된 프로그램과 다양한 성장 모습으로 기르는 즐거움을 한층 높였어요. 제가 언제 오나구요? 음~음~ 4월 15일 경부터 판매될 예정이에요. 그런데, 제가 일본과 한국에서 동시에 판매가 되기 때문에, 많은 양을 준비할 수가 없답니다. 하지만 절 원하시는 모든 분들께 갈수 있도록 최대한 빨리 달려올께요. 저를 예쁘게 키워주세요.
성장타입 8
평소엔 얌전한데 가끔 본성이 드러나는 것이 영~. 왠지 욕구불만인 듯...
※ 여기에 쓰여진 성격 및 행동양식은 확실하게 파악된 것이 아닙니다. 모든 것엔 비밀이 있는 법~ 새로운 성격이 드러날지도 모르지요~ 이제, 직접 알아보세요.
성장타입 1
키워봐야 알겠죠? 힌트) 밥도 안주고 제대로 돌보지 않으면 이런 모습이... 성격도 삐딱해.
성장타입 3
상상력을 동원해 볼 것. 힌트) 잠잘고 예의바른 얌이를 잘! 호호호군~
성장타입 5
어떻게 클까? 힌트) 무씨 이런 일이~!! 이렇게 포악(?)하게 키우기도 힘들지...
성장타입 2
원초적 날날이~ 게임에 관한한 나를 자 누구라~!
성장타입 4
어떤 모습일까? 힌트) 키우는 사람의 성격이 너무 낙천적인 건 아닐까...?
성장타입 6
영양상태 양호, IQ 수준급! 그런데 자립심이 좀 떨어져~.
HELLO MAMMY
97년 최신형 제품
'헬로 마미' 는 알에서 깨어난 작은 아기공룡을 키워가는 휴대용 컴퓨터 애완동물 프로그램입니다.
일상적인 생활리듬에 맞춰, 식사나 교육, 운동을 겸한 게임을 실행해 줌으로서 하루하루 지날 때마다 자라나는 모습을 볼 수 있고, 개개인의 보육 환경에 따라 7가지의 다양한 모습으로 성장합니다.
헬로마미는 태어난 순간부터 생명을 가진 동물처럼 활동합니다.
아프면 치료해줘야하고, 어리광이나 투정이 심하면 예절도 교육시켜야 합니다.
자신이 필요로 하는 것을 요구할 줄 알며, 돌봐주지 않으면 애정결핍으로 죽기도 합니다.
보통 2주일 정도의 수명을 갖고 있지만, 기르는 사람의 정성에 따라 차이가 있습니다.
10 가지의 보육 모드로 헬로마미를 키울 수 있으니 애정으로 돌봐 주세요.
구입은 전국 각 이동통신 매장에서 하실 수 있습니다.
공급량이 많지 않아, 조기 품절될 경우가 있사오니 양해 바랍니다.
본 제품과 광고의 색상에는 다소 차이가 있을 수 있습니다.
▲ 수입원 : 게임파티 / © GAME PARTY 1997 MADE IN CHINA
▲ 판매원 : 해온 시스템

GAME CHAMP

단속 전 새로운 제시 필요

[illegible]



상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.



독자선물 문의 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
305/508

자매지 PC CHAMP

CONTENTS















전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 정확한 날짜에 이번호 부록의 내용이나 게임 등을 알고 싶을 때는 가까이 살고 있는 지역의 총판점으로 연락을 주십시오.

• 게임챔프, 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산전자상가 내 신진문화사서적 ☎ 02-714-7942

서울지역 / 경기 지역 / 부산 지역 / 경북 지역 / 경남 지역 / 충북 지역 / 충남 지역 / 강원 지역 / 전남 지역 / 전북, 제주 지역

[illegible]

IBM PC 게임목록 INDEX

[illegible]

발행 겸 편집인	서현석
편집주간	조 신
챔프취재팀	팀장/송동석 김동욱, 이성혼, 이재덕, 이선미, 박연선, 안영식 객원기자/황인균, 성윤규, 장익진 통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프기획팀	팀장/이성업 위구현, 최일훈, 임소석, 김경미
챔프미술팀	팀장/김미연 양연미 대리, 신영화 일러스트/정동석
영업팀	팀장/김용현 손용억 대리, 정해준
관리팀	이미지, 박영미, 김진숙
광고팀	팀장/신대연 오정환 대리, 이연수
제작팀	팀장/이동백
발행	(주)제우미디어 서울시 용산구 청파동3가 29-16 운면빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프린테크
제본	가선실업
출력	베스트 출력센터
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재	702-3213/4
미술	702-3282
C.G	T.D.A.D

가격 및 정기구독 안내
가격 6,000원
1년 정기구독료/66,000원
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/702-3215

정기 구독 및 단행본 신청 시 온행 온라인 번호
• 서울은행 22108-2677906
• 국민은행 822-01-0154-610
• 농 협 033-01-168077
• 외환은행 105-22-00360-9
• 제일은행 325-20-262008
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

GO! GB공략왕



NINTENDO GAMEBOY

B

A

SELECT START

GAME CHAMP

MAY 1997 특별부록

미니컴보이 주변기기 모음

1. 미니컴보이 부스터 (GB BOOSTER)

기존의 미니컴보이 주변기기를 별도로 구입하지 않아도 이 부스터에 모든 기능이 장착되어 있기 때문에 GB게임을 재미있게 즐길 수 있다.

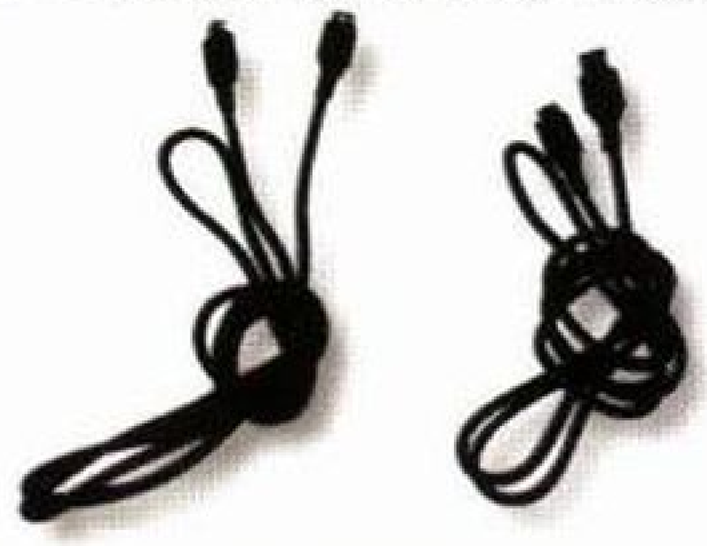
가격 : 25,000원선



2. 미니컴보이 케이블 (GB CABLE)

자신의 GB와 친구의 GB를 이 케이블로 연결해 대전을 할 수 있는 주변기기

가격 : 10,000원선(구형GB용), 12,000원선(포켓용)



3. 미니컴보이 확대경

너무 작은 화면 때문에 눈이 금새 피로해지는 것을 방지할 수 있으며 램프가 내장되어 있어 어두운 곳에서도 플레이가 가능하다.

가격 : 10,000원선



4. 미니컴보이 렌즈 (GB LENS)

GB 화면을 보호함과 동시에 선명하게 게임을 즐길 수 있는 장점이 있다.

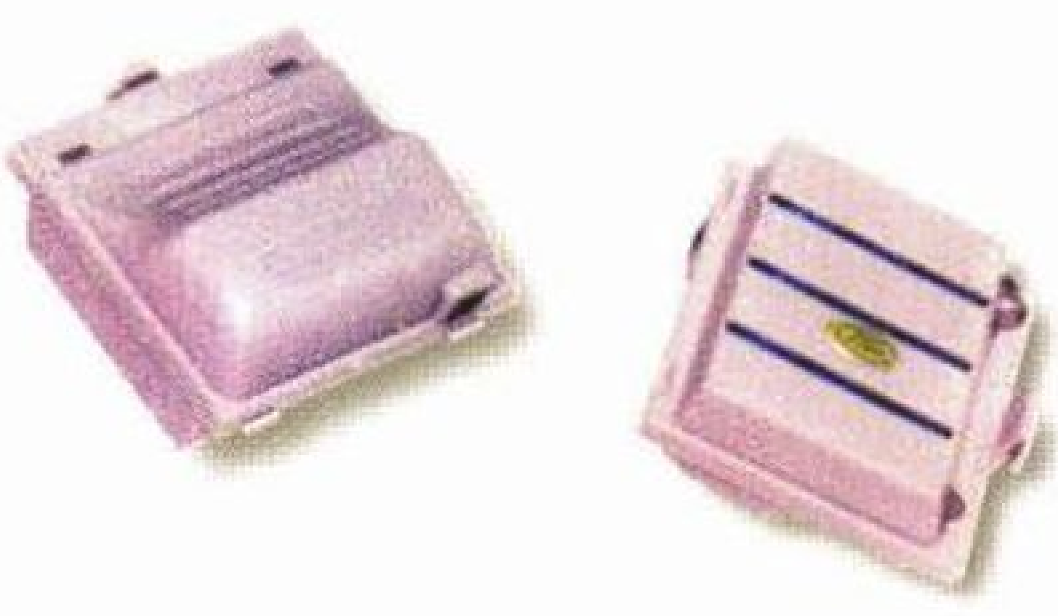
가격 : 3,000원선



5. 미니컴보이 충전기

RPG 게임 등 장시간 플레이 해야할 경우 건전지 교체가 필요없는 GB 충전기.

가격 : 13,000원선



6. 미니컴보이 스틱 (GB MICRO CONTROL STICK)

부드러운 조작을 위해 반드시 필요한 주변기기. 왼손 엄지 손가락에 굳은 살이 붙는 것을 방지해 준다.

가격 : 5,000원선



7. 미니컴보이 사운드 보이 (GB SOUND BOY)

GB 게임을 고음량의 스테레오 사운드로 즐길 수 있다.

가격 : 12,000원선



게임보이가 없는 유저들은 이렇게 즐기자!

게임보이(GB)를 보유하지 못한 유저들 중에서 PC를 가지고 있는 유저라면 VGB(VIRTUAL GAME BOY)라는 게임보이 에뮬레이터를 사용해서 GB용 게임을 즐길 수 있다.

VGB를 구하는 방법은 간단하다. PC통신의 하이텔, 나우누리, 천리안 등의 게임기 동호회와 공개자료실의 게임 자료실에 가면 '[VGB]'또는 '[ETC]'등의 말머리로 올려져 있는 자료들이 있다. 이것을 다운받으면 GB용 게임을 PC로 즐길 수 있다.

우선 VGB 프로그램을 다운받는다. 이 프로그램은 도스용과 윈도우용의 두가지가 있는데, 자신의 PC 사양에 맞게 선택해서 다운받도록 한다. VGB를 다운받았다면 VGB용 게임을 다운받자. GB용 게임들 중에서 젤다의 전설, 사가 3, 슈퍼 로봇대전 등 명작게임들은 거의다 VGB용으로 만들어져서 PC통신상에 있으므로 비싼 GB팩을 구입하지 않아도 편하게 즐길 수 있다. VGB로 VGB용 게임을 실행시키려면 VGB-DOS....의 긴 명령어를 입력해야 한다. 그러나 PC통신의 자료실을 잘 살펴보면 VGB를 편하게 사용할 수 있는 프로그램 몇개가 올려져 있다. 'VS'라는 프로그램이 그 대표적인 예인데, 이것을 사용하면 게임을 즐길 때마다 일일히 실행명령을 입력하지 않고도 엔터만 몇번 치는 것만으로 VGB용 게임을 즐기는 것이 가능하다. 또한 이런 프로그램들은 게임 속도, 색깔, 음악 등 여러가지 사양을 자신의 구미에 맞게 변형해서 즐길 수 있으므로 가능하면 꼭 다운받도록 하자.

VGB와 VGB용 게임을 다운받을 수 있는 곳

하이텔 : 공개자료실의 게임자료실
게임기 동호회 자료실 (GO GAMER)

나우누리 : 공개자료실의 게임자료실
게임기 동호회 자료실 (GO VG)
게임 포럼 자료실 (GO PGF)

천리안 : 공개자료실의 게임자료실
게임기 동호회 자료실 (GO FANTA)
천리안 게임챔프 (GO CHAMP)

추천할 만한 VGB용 게임

파이널판타지3, 제2차 슈퍼 로봇대전, 사가3, 마리오 피크로스(네모네모로직), 젤다의 전설, 사무라이스피리츠, 아랑전설2, KOF'95, 뿌요뿌요, 별의 카비, 파로디우스다!, 열혈고교 시리즈 등

CONTENTS

포켓 몬스터

적·녹·청 대응판

(POCKET MONSTERS)



공략에 들어가기 앞서, 이 게임이 갖는 특성을 간단히 설명하면 빨강, 초록, 파랑 3종류의 버전에 약간의 차이가 있다는 것. 물론 스토리나 게임 내용은 모두 같지만 출현하는 포켓 몬스터(이하 PM)가 조금씩 다르다는 것이 특징이다. 3개중 가장 최신 버전인 블루판은 전혀 새로운 몬스터가 출현하지는 않지만 레드판이나 그린판에서 만나기 힘들었던 몬스터가 출현하기 때문에 PM 탐색에 있어 보다 즐거움을 맛볼 수 있게 될 것이다.

장 르 : RPG

제작사 : 닌텐도

보는 법

- **2** ···· 스토리상 중요한 건물로 각 본문에 해설이 첨부된다
- **P** ···· 포켓 몬스터(PM) 센터
- **S** ···· 프렌들리 숍
- ★ ···· 던전에서의 목표물이나 귀중한 PM가 있는 위치
- **A** ···· 동굴 등의 계단과 연결. 같은 알파벳끼리 대응된다.

GATHER(모으기)

이 세계에 존재하는 PM는 150종류로, 이것을 모두 모아 PM 도감을 완성시키는 것. 이것이 포켓 몬스터 트레이너인 플레이어의 최종 목적이 된다.

야생 PM를 잡자!

주로 초원이나 동굴에 서식하는 야생 PM를 모으기 위해서는 전투 중에 "モンスターボール(몬스터 볼)"을 던지면 된다. 하지만 이것이 100%로 성공률이 보장되는 것이 아니기 때문에 우선은 볼과 돈의 낭비를 막기 위해서 효과적인 볼 사용법을 익혀 두어야 한다. 특히 주의할 것은 볼을 던질 때 데미지를 받으면 쓰러져 버리기 때문에 상대의 레벨과 타입을 파악한 후, 볼을 선택해야 한다.



야생 몬스터도 출현이다

특수공격을 사용해 [眠らせる(잠재우기)]·[凍らせる(얼리기)]
[(마비시키기)]를 한 후,

⬇

포켓 몬스터의 HP를 최대한 감소시킨다

⬇

각종 볼을 던진다

사람과 교환하자!

150종의 PM 중에서는 사람과 교환하지 않으면 입수할 수 없는 것이 많다. 예를 들어 게임중에 나오는 트레이너(조련사)와 교환하거나 친구와 통신 케이블을 통해 교환해서 몬스터 도감을 완성시켜야 한다. 사람과 교환한 몬스터는 전투시에 1.5배의 경험치로 육성이 상당히 빠르다.



트레이너와의 PM 교환도 PM 수집에 필수

이벤트에서 입수하자!

게임중의 이벤트에서도 PM를 입수할 수 있는데, 그 방법은 사람에게서 받거나 화석에서 소환시키는 것. 야생 PM 중에는 잡는 것에 실패하면 다시는 나타나지 않는 것이 있는데 이것도 일종의 이벤트라고 할 수 있다. 그 대표적인 것이 〔傳說の 鳥ポケモン(전설의 새 PM)〕로 아래 3곳에서 발견할 수 있다.



タマムシ (비단벌레) 시티에 있는 맨션에서는 무조건으로 PM를 입수할 수 있다

1. サンダー - 무인 발전소

2. フリーザー - 쌍둥이 섬

3. ファイヤ - 챔피온 도로



살 수 있는 것은, 몬스터 볼,

ATTENTION

PM BOX

PM을 맡겨두는 'PM BOX'는 모두 8개로 여기에는 하나의 박스에 30 마리까지 보관할 수 있다. 전투의 주력 PM BOX, 교환용 PM BOX 등 박스마다 분리해 사용하는 것이 편리하다. 박스는 'ポケモンセンタ(PM 센터)'에 있는 컴퓨터로 사용할 수 있다.

몬스터 볼

야생 PM를 모으는 데 사용하는 볼은 모두 4종류로 상점에서 살 수 있는 것은 슈퍼 볼, 하이퍼 볼 3종류. 성능이 좋은 것은 마스터 볼로 레벨이 높은 야생 몬스터를 잡기 위해서는 하이퍼 볼이나 마스터 볼이 적당하다.

BATTLE(전투)

PM는 전투의 경험치가 쌓이면서 육성되지만, 그렇다고 무턱대고 싸우는 것만이 능사는 아니다. 몬스터에는 각각의 타입이 있으므로 이 특성을 잘 살리면 데미지를 피하면서 즐거운 배틀을 즐길 수 있게 된다.

몬스터 타입과 성능

PM은 타입에 따라 특성이 다르며 이것은 PM를 사용하는 기술의 타입에도 중요한 연관이 있다. 예를 들어, 炎(불꽃) PM는 'あわ(거품)' 등과 같은 水(물) 타입의 기술을 받으면 큰 데미지를 받지만 반대로 草(풀) 타입의 'はっぱカッタ(잎사귀칼) 등의 기술에는 별 영향을 받지 않는다.



PM의 타입과 같은 기술을 익히면 상대에게 주는 데미지가 1.5배

타입별 PM & 기술 결합 성능표

공격을 받는 몬스터 타입 (가로) / 공격하는 기술 타입 (세로)

	O	F	W	T
O				
F		×	×	
W		●	×	×
T			●	×
K		×	●	
I		×	×	
B	●			
P				
G		●		●
H				×
S				
M		×		
R		●		
Y	▲			
D				

O: 노멀 F: 불 W: 물 T: 전기 K: 풀
S: 초능력 B: 격투 P: 독 G: 지면 H: 비행
●: 효과 上 무표시: 보통의 효과
×: 효과 中 ▲: 효과 下

유리한 기술 타입

적 타입	유리한 타입
노멀	격투
炎(불꽃)	물, 지면, 바위
水(물)	전기, 풀
草(풀)	불꽃, 물, 독, 비행, 벌레
エスパー(초능력)	벌레, 유령
格闘(격투)	비행, 초능력
毒(독)	지면, 초능력
地面(지면)	물, 풀, 얼음
飛行(비행)	전기, 얼음, 바위
ドレゴン(드래곤)	얼음, 드래곤
蟲(벌레)	불꽃, 독, 비행, 바위
ゴスト(유령)	無
氷(얼음)	불꽃, 격투, 바위

ATTENTION

트레이너가 사용하는 PM

게임 중에 만나는 트레이너가 사용하는 PM은 전투 외에, 잡을 수 있는 방법이 없다. 또 1회 전투에 들어가게 되면 도망갈 수 없기 때문에 도로에 서 있는 사람에게 말을 걸 때에는 만전의 상태이어야 한다.



트레이너의 PM를 쓰러뜨리면 돈과 경험치가 생긴다

파티 편성

파티를 만들 수 있는 몬스터 수는 최대 6마리로, 이들 타입의 특성을 살려 파티를 조합하는 것이 중요하다. 이 게임에서는 장소마다 같은 타입의 PM가 출현하는 것이 많으므로, 우선 그 타입에 대해 유리하게 싸울 수 있는 PM를 2~3마리 준비하는 것이 파티 편성의 기본. 두가지 타입을 가진 PM를 육성해 두는 것도 중요하다.

ATTENTION

최초에 선택하는 한 마리는 어느것으로?

스토리 초반에 오키도 박사에게서 받게 되는 3마리 몬스터 중에서 한마리를 선택해야 해야 하는데, 이 때 어느 것을 선택하느냐에 따라서 게임의 난이도도 달라진다. 처음에 PM를 기르는 유저들들에게는 후시기다네와 제니가메를 권하고 싶다.



후시기다네(フシギダネ) : 풀 타입으로 육성하는 것도 간단해 초보자들에게 적당하다



히트카게(ヒトカゲ) : 불꽃 타입으로 고난위도 게임을 즐기는 플레이어에게 적당하다



제니가메(ゼニガメ) : 물 타입으로 게임 초, 중반 보다 후반에 유리하다

RAISE(육성)

PM가 경험치를 쌓아가면, 다양한 기술을 습득하거나 또다른 PM으로 진화할 수도 있다. 이때 PM 트레이너인 플레이어는 어떤 기술을 익히게 할 것인지 결정하거나 진화를 멈추게 할 수도 있는데, 이것으로 플레이어는 자신만의 PM을 키울 수 있게 된다.

레벨 업과 기술

처음에 익혀두어야 할 것은 레벨 업에 필요한 경험치 습득 법. 조금이라도 전투에 참가한 PM는 모두 경험치를 갖게 되기 때문에 육성하고 싶은 PM를 파티 선두에 두고, 전투가 시작하면 강한 PM와 교체한다. 이것을 반복해 가면 약한 PM도 간편하게 레벨 업할 수 있게 된다. 다만 PM 교체는 1턴에 한하므로 적에게 선제공격을 받게 되는 것을 각오해야 한다.

이렇게 레벨 업해 가면 PM은 타입에 따라 다양한 기술을 익히게 되며 게임 중에 입수하는 'わざマシン(기술 머신)'과 'ひでんマシン(비전 머신)'을 사용하면 레벨에 관계없이 기술을 습득하게 할 수 있게 된다. 다만 어떤 경우에도 PM가 동시에 익힐 수 있는 기술은 모두 4가지. 이미 4개를 습득한 경우에는 어떤 것을 버리거나 새로운 기술을 포기해야만 한다. 때문에 PM와 기술 타입의 관계를 잘 파악해 두는 것이 무엇보다 중요하다. PM과 같은 타입의 기술을 익히면 기술의 효과가 높아지고, PM과



선두에 세우는 PM는 약한 몬스터로 하고, 전투가 시작하면 바로 바꾸자!

다른 타입의 기술을 익히면 만능선수로 키울 수 있게 된다.

진화하는 포켓 몬스터

PM 중에는 어느 일정 레벨까지 육성되면 진화하는 것이 있다. 진화하면 겉모습이 변하거나 사용할 수 있는 기술도 변하며 PM 도감에도 다른 PM으로서 새롭게 기록된다. 그중에는 2번이나 진화하는 것이 있는데, 이것을 작을 때부터 키워가서 진화시키면 3마리까지 얻을 수 있다.

다만 모든 PM이 레벨 업으로 진화되는 것은 아니다. 예를 들어 아래에 소개된 것들은 특정 아이템을 사용하지 않으면 진화되지 않는 PM들이다. 그 중에서도 이브이는 3개의 아이템 중 어느 것을 사용하느냐에 다라 각각 다른 몬스터로 진화하기도 한다.

이브이(イーブイ): **炎의 石, 水의 石, 雷의 石 → 부스터(ブースター), 샤우즈(シャワーズ), 선더즈(サンダース)**
가디(ガーディ): **炎의 石 → 윈디(ウインディ)**
로콘(ロコン): **炎의 石 → 큐콘(キュウコン)**
쉘더(シェルダー): **水의 石 → 파르셴(パルシェン)**
히트데만(ヒトデマン): **水의 石 → 스타미(スターミー)**
요로조(ニョロゾ): **水의 石 → 요로본(ニョロボン)**
타마타마(タマタマ): **리후(リーフ)의 石 → 낫시(ナッシー)**
크사이하나(クサイハナ): **리후의 石 → 라후레시아(ラフレシア)**
우츠돈(ウツドン): **리후의 石 → 우츠봇트(ウツボット)**
피카츄(ピカチュ): **雷의 石 → 라이츄(ライチュ)**
프린(プリン): **月의 石 → 프크린(プクリン)**
니도리노(ニドリーノ): **月의 石 → 니도킹(ニドキング)**
니도리너(ニドリーナ): **月의 石 → 니도퀸(ニドクイン)**
핏피(ピッピ): **月의 石 → 피크시(ピクシー)**

진화를 멈추자!

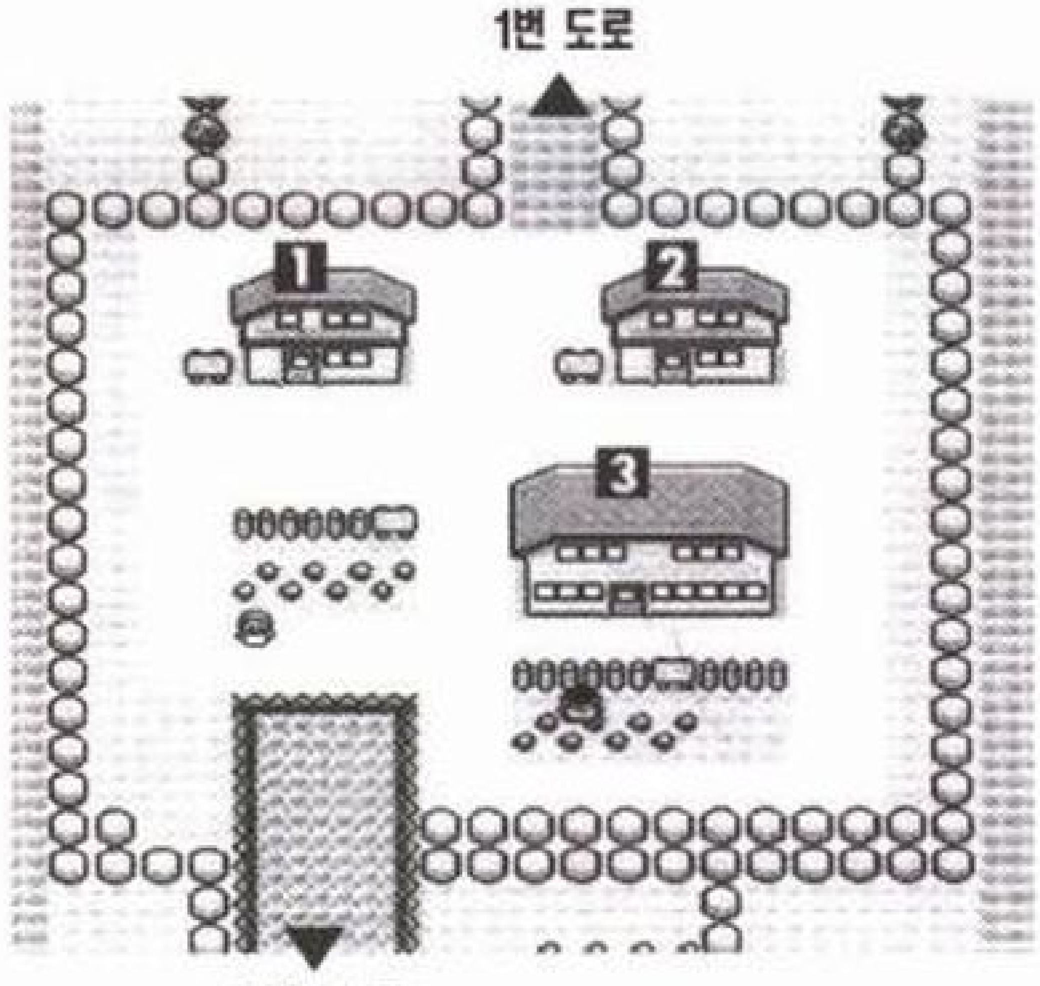
PM를 진화시키고 싶지 않을 때에는 진화 도중에 B버튼을 누르면 캔슬된다. 이것은 PM가 종류에 따라 익힐 수 있는 기술이 다르기 때문에 진화되어 버리면 습득할 수 없는 기술이 생기기도 한다. 예를 들어 핏피는 레벨 31에서 '손가락 흔들기(ゆびをふる)'를 익힐 수 있지만 그 전에 피크시로 진화되어 버리면 아무리 레벨이 올라가도 이 기술을 익힐 수 없게 된다. 때문에 일부러 기술머신(わざマシン)을 사용해 진화를 멈추게 해야 한다. 모든 기술을 습득한 후, 진화되어도 늦지 않기 때문에 캔슬을 해도 찬스는 돌아온다.

마사라 타운(マサラタウン)

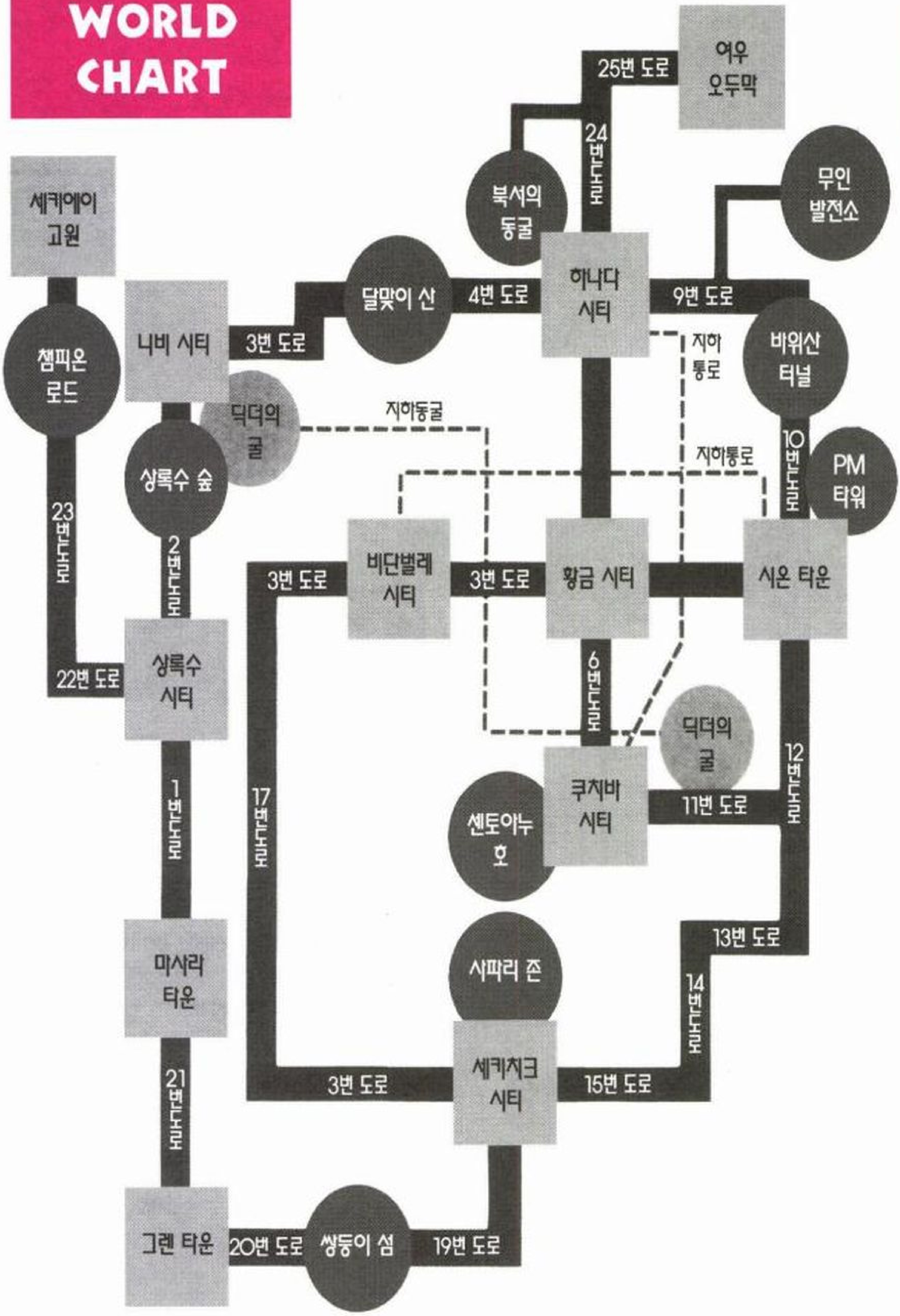
최초의 마을인 마사라 타운에는 주인공이 살고 있다. 옆집은 라이벌 집으로 그의 아저씨 오키드 박사는 PM 연구로 명성을 떨치고 있으며, 주인공과 라이벌은 박사에게서 한 마리씩 PM을 받아 여행을 떠나게 된다.

1. 주인공의 집

스토리의 출발점으로 2층 컴퓨터에는 '외상약(キズぐすり)'이 있다. 엄마와 이야기하면 PM가 생기 넘쳐진다.



POKEMON WORLD CHART



2. 라이벌의 집

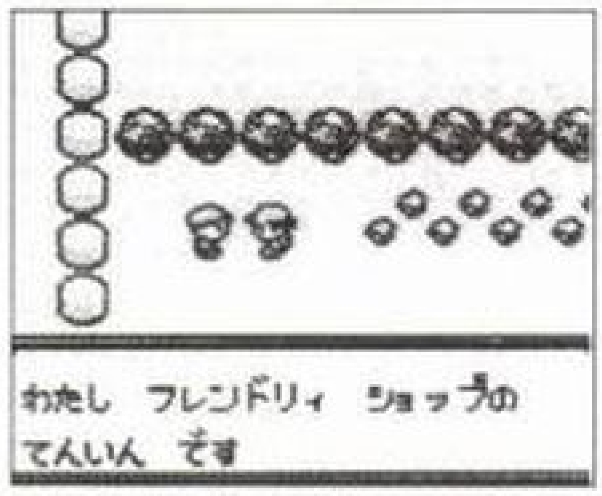
여기에는 라이벌의 누나가 있다. 상록수 시티(トキワシティ)의 이벤트 후에 다시 오면 '타운 맵(タウンマシ)'을 받을 수 있다.

3. 오키드 박사의 연구소

마을을 나오려고 하면 오키드 박사가 말리며 자신의 연구소로 데리고 간다. 박사에게서 PM를 한마리 받고 상록수 시티로 향하자.

1番道路(1번도로)

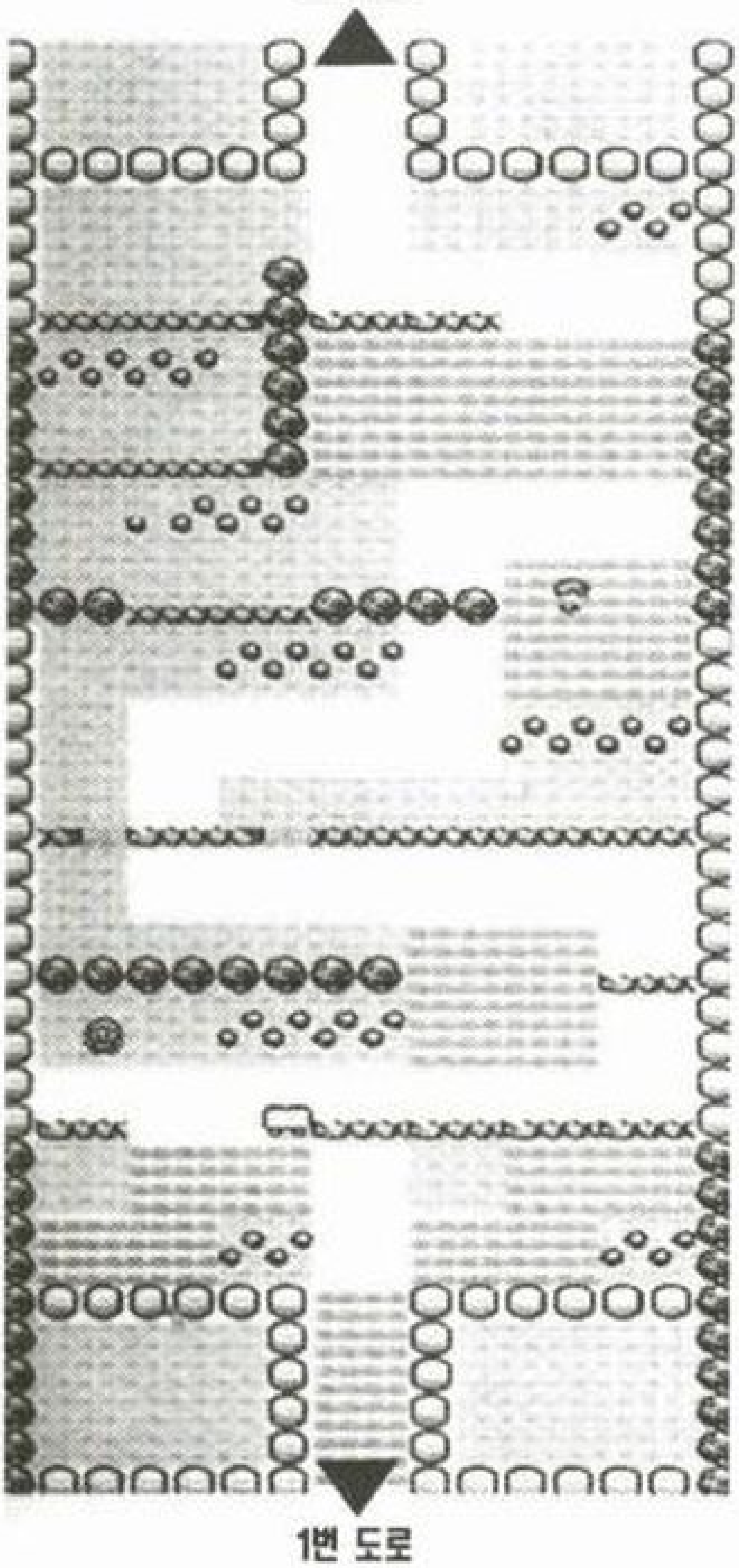
마사라와 상록수 시티를 연결하는 1번 도로. 숲속에 들어가면 야생 PM가 나타난다. 하지만 몬스터 볼을 갖고 있지 않기 때문에 우선은 상록수 시티로 직행하자. 돈은 도로나 동굴에서 만나는 PM 트레이너를 이기면 받을 수 있지만 여기에 있는 것은 아이템이나 힌트를 주는 사람뿐이다.



이 도로에 있는 사람과 이야기하면 모험의 힌트를 준다

몬스터 리스트
폿포(ポッポ)
코랏타(コラッタ)

2번 도로



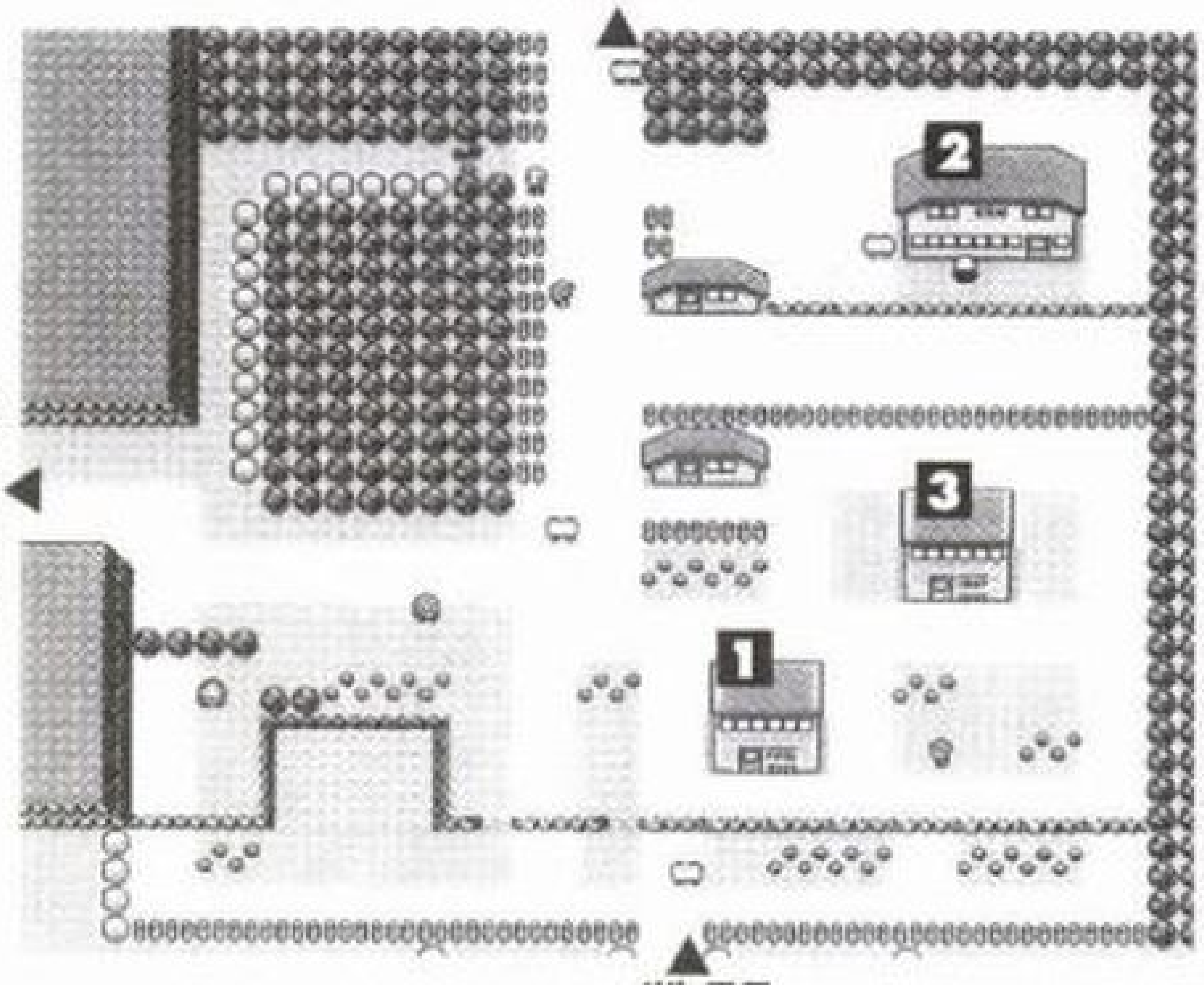
1번 도로

상록수 시티(トキワシティ)

두개의 마을로 되어 있는 상록수 시티. 여기에는 PM 센터나 프렌들리 숍, PM 체육관 등이 있다. PM 센터에서 PM의 체력을 회복시킨 후, 숍에 가보자!

2번 도로

22번 도로



1번 도로

상점 리스트	
몬스터 볼(モンスターボール) :	200엔
해독제(どくけし)	100엔
마비풀기(まひなおし) :	200엔
화상치료(やけどなおし) :	250엔

1 PM 센터

이곳은 PM를 맡기는 곳으로 HP, PP를

무료로 회복시켜 준다. 안쪽의 카운터는 통신 케이블 클럽으로 통신대전이나 교환을 하는 곳. 이곳의 컴퓨터는 PM나 아이템의 출납을 위한 것으로, PM 도감의 완성도에 대한 평가도 이곳에서 들을 수 있다.

2 상록수 시티 체육관

PM 트레이너 수행의 장소가 바로 이 체육관으로 모두 8곳에 설치되어 있다. 이곳의 리더에게 이기면 배지를 받을 수 있다.

3 프렌들리 숍

보통은 여기에서 아이템을 사고 팔 수 있지만 이 시점에서 가보면 오키드 박사에게 심부름을 부탁받게 된다. 이때 우선 마사라 타운(マサラタウン)에 되돌아가면 박사에게 도감을 받을 수 있게 된다.

CHECK POINT.

1 마을의 서쪽, 22번 도로는?

22번 도로는 세키에이 고원으로 연결되며 이 고원에는 최후에 가게 될 PM 링의 본부가 있지만 지금은 가봐도 안에는 들어갈 수 없다.



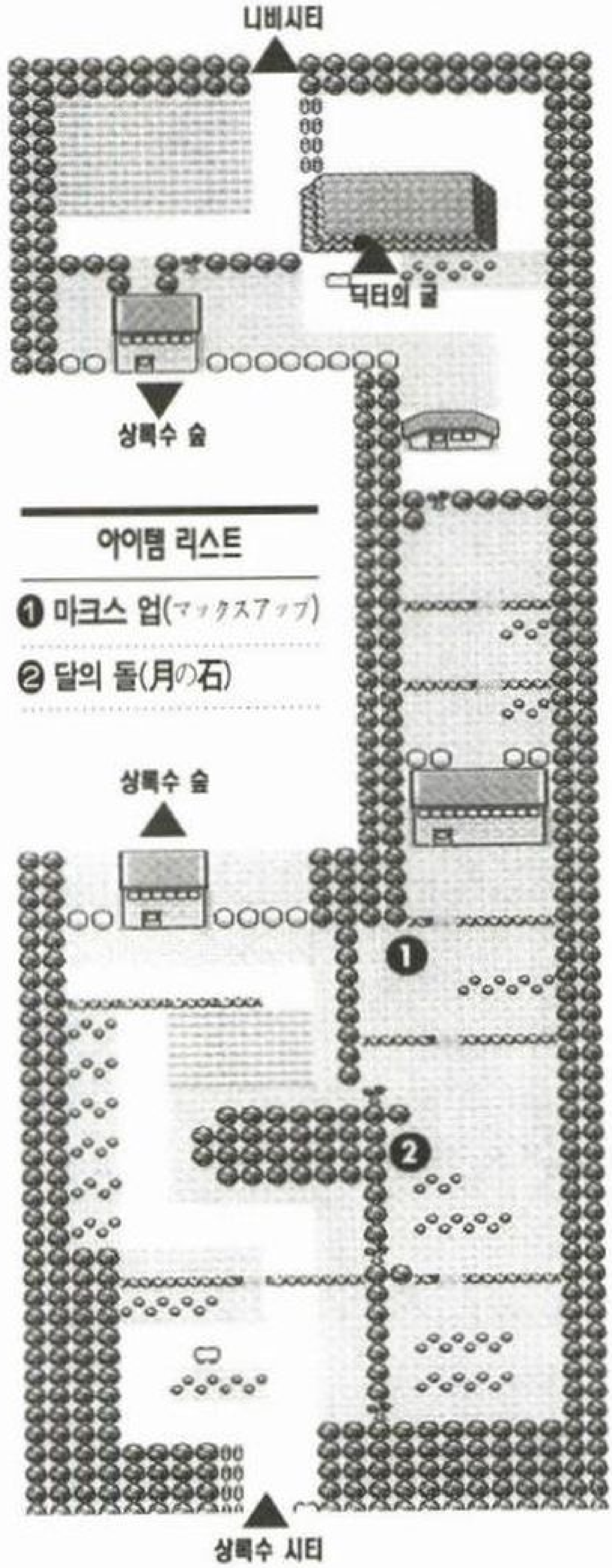
경비원이 불러서 가보지만, 배지가 없어서...

2번도로

아이템이 떨어져 있는 도로 우측에는 아직 들어갈 수 없다. 나중에 PM가 '이아이기리(いあいぎり)'를 익힌 후 돌아오게 되므로 지금은 왼쪽으로 진행하자. 다음 건물은 상록수 숲의 입구. 여기에는 충(蟲) PM가 많이 있으니 들어가기 전에 몬스터 볼과 해독제를 준비하자.

몬스터 리스트

- 코랏타(コラッタ)
- 폿포(ポッポ)
- 비도루(ビードル)
- 캬타피(キャタピ)



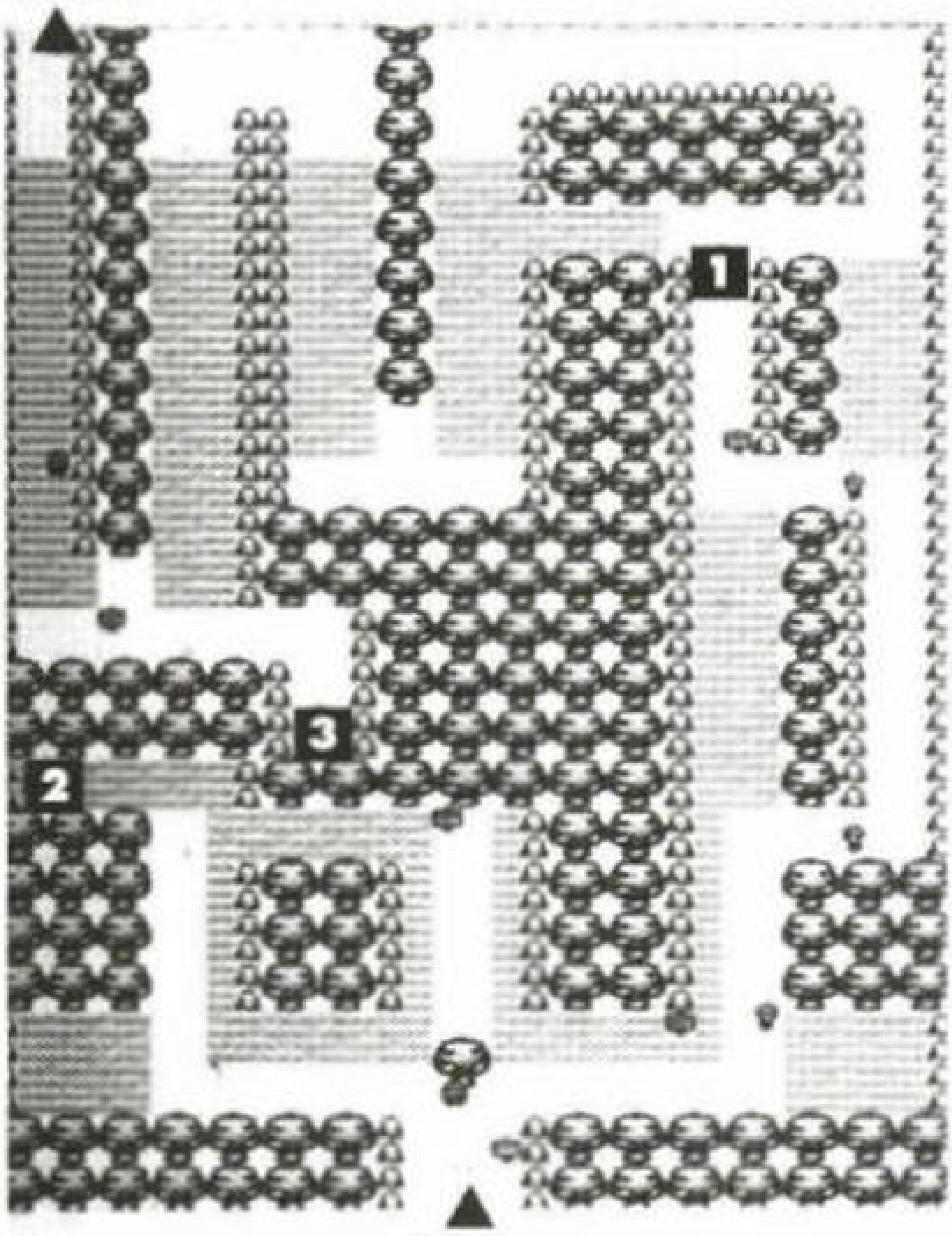
아이템 리스트

1. 마크스 업(マックスアップ)
2. 달의 돌(月の石)

상록수 숲(トキウの森)

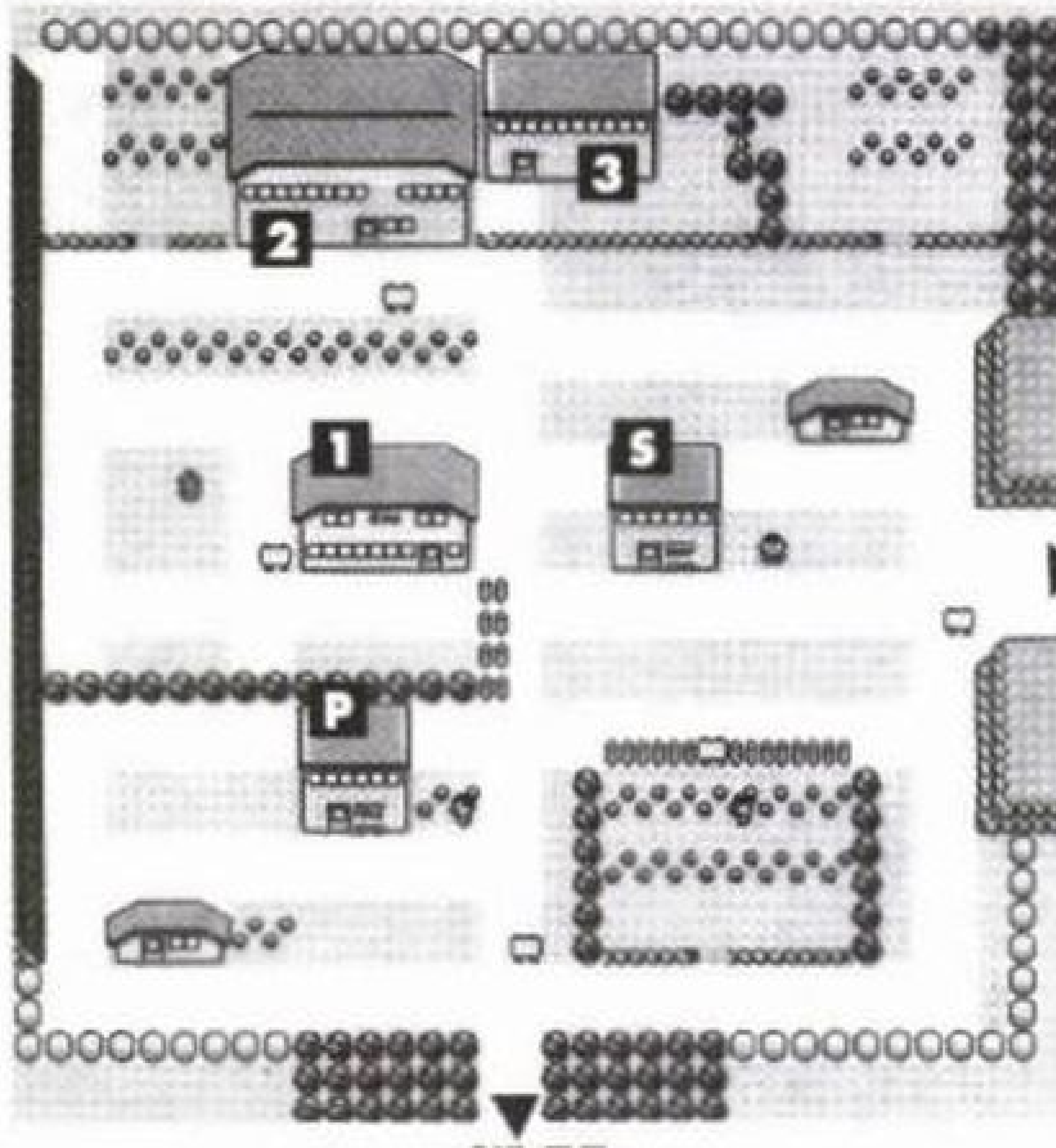
이 숲은 미로로 되어 있으며, 도중에 만나는 사람은 대부분이 PM 트레이너. 이들은 각각 몇마리씩의 PM를 갖고 있기 때문에, PM을 모으고 나서 안쪽으로 진행하자. 안에서 피카츄는 거의 출현하지 않지만 고생스러워도 여기에서 입수해 두는 편이 유리하다.

몬스터 리스트	아이템 리스트
피도루(ピードル)	1 해독제(どくけし)
코쿤(コクーン)	2 몬스터 볼(モンスターボール)
톤라타루(トンラタル)	3 외상약(キズぐすり)
캬타피(キャタピ)	
피카츄(ピカチュウ)	



니비시티(ニビシティ)

상록수 숲에서 PM를 모두 잡고 나서 니비시티로 가자. 이곳 체육관에서는 리더 타케시(タケシ)와의 대결이 기다리고 있다. 대결을 뒤로 미루고 앞으로 진행해 3번도로를 향해도 출구에 서 있는 소년에게 강제로 체육관 앞까지 끌려오게 된다.



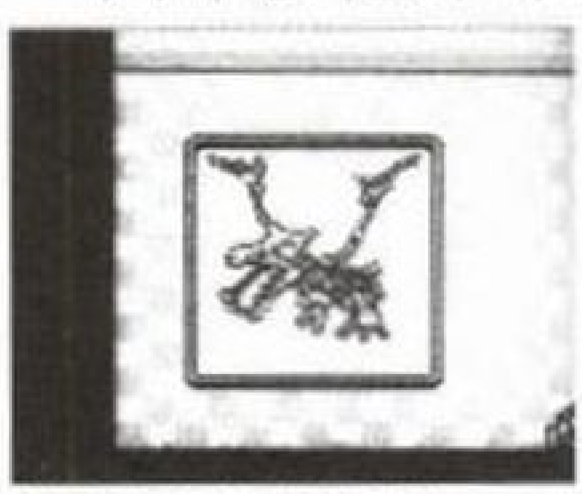
상점 리스트	
몬스터 볼 :	200엔
외상약 :	300엔
던전탈출끈(あなぬけのヒモ) :	550엔
해독제 :	100엔
화상치료제 :	250엔
졸음쫓기(ねむけざまし) :	200엔

1 니비시티 체육관

체육관에는 리더인 타케시 외에도 다수의 트레이너가 도전해 온다. 그들이 갖고 있는 PM는 리더의 것과 같은 타입이 많다.

2 니비 과학박물관

여기에 들어오기 위해서는 50엔의 입장료가 필요. 안에는 '전설의 PM(傳說のポケモン)'나 '달의 돌(月の石)'이 전시되어 있다. 특히 전설의 PM

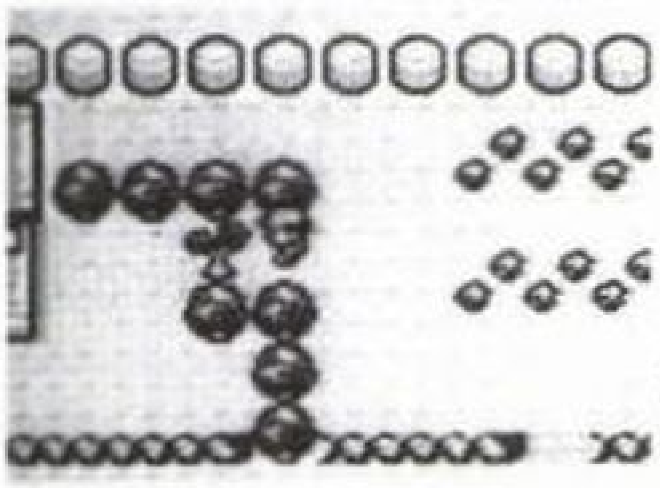


이것이 바로 '전설의 PM'

는 나중에 상당히 유용한 것이므로 이름만 이라도 외워 두자.

3 박물관 뒷문

이 시점에서는 들어갈 수 없지만 여기에는 '코하크(コハク)'라는 화석이 있다. 나중에 이곳에 올 때 받을 수 있으니 메모해 두자!



유독 울폭한 나무 한그루가 서 있는데...

CHECK POINT.

마을이나 동굴 안에서 발견하게 되는 간판. 여기에는 그 장소의 이름이나 게임 진행에 도움이 되는 어드바이스가 씌어져 있기도 하다.

리더대결 1 : 다케시

몬스터 리스트
이시츠브테 : LV12
이와크 : LV 14

아이템 리스트
그레이 배지 : PM의 공격력이 상승하며 전투 이외에서도 프렛슈(フラッシュ)를 사용할 수 있게 된다.
기술머신34(わざマシン34) : 인내(がまん) 기술을 PM에게 익히게 한다

만일 최초로 선택한 PM가 히트카게(ヒトカゲ)였다면 이곳에서는 고전을 면치 못할 것이다. 초(草) 타입의 후시키소우(フシギソウ)나 수(水) 타입의 제니가메(ゼニガメ)라면 다소 레벨이 낮아도 승리할 수 있지만 불꽃 타입인 히트카게는 바위 타입에 약하기 때문에 히트카게는 전투에 내보내지 말고 다른 PM을 육성시켜 대항하자!



다케시 전에 싸우게 되는 트레이너. 데미지를 입게 되면 PM 센터로 가자

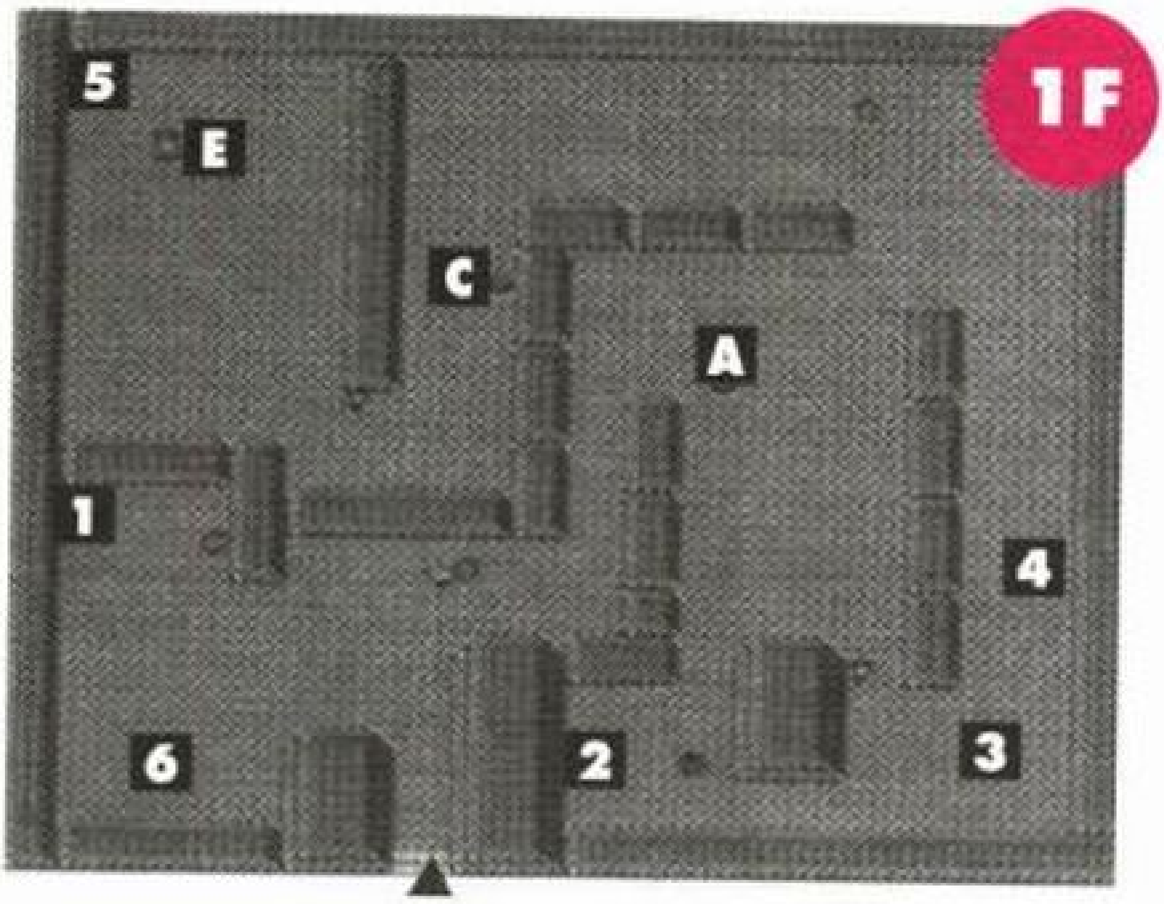
3번 도로

다케시를 쓰러뜨리고 3번도로를 통과해 달맞이 산으로 가자. 여기에는 8인의 트레이너가 있는데 한번에 전원을 쓰러뜨리지 말고 한명이나 두명을 쓰러뜨리면 마을로 돌아가 PM을 회복. 이것을 반복하며 진행하자. 달맞이 산 입구의 건물 안에서는 '코이킹(コイキング)'을 사라는 소리를 듣게 되지만 나중에 흔하게 얻을 수 있으니 살 필요는 없다.

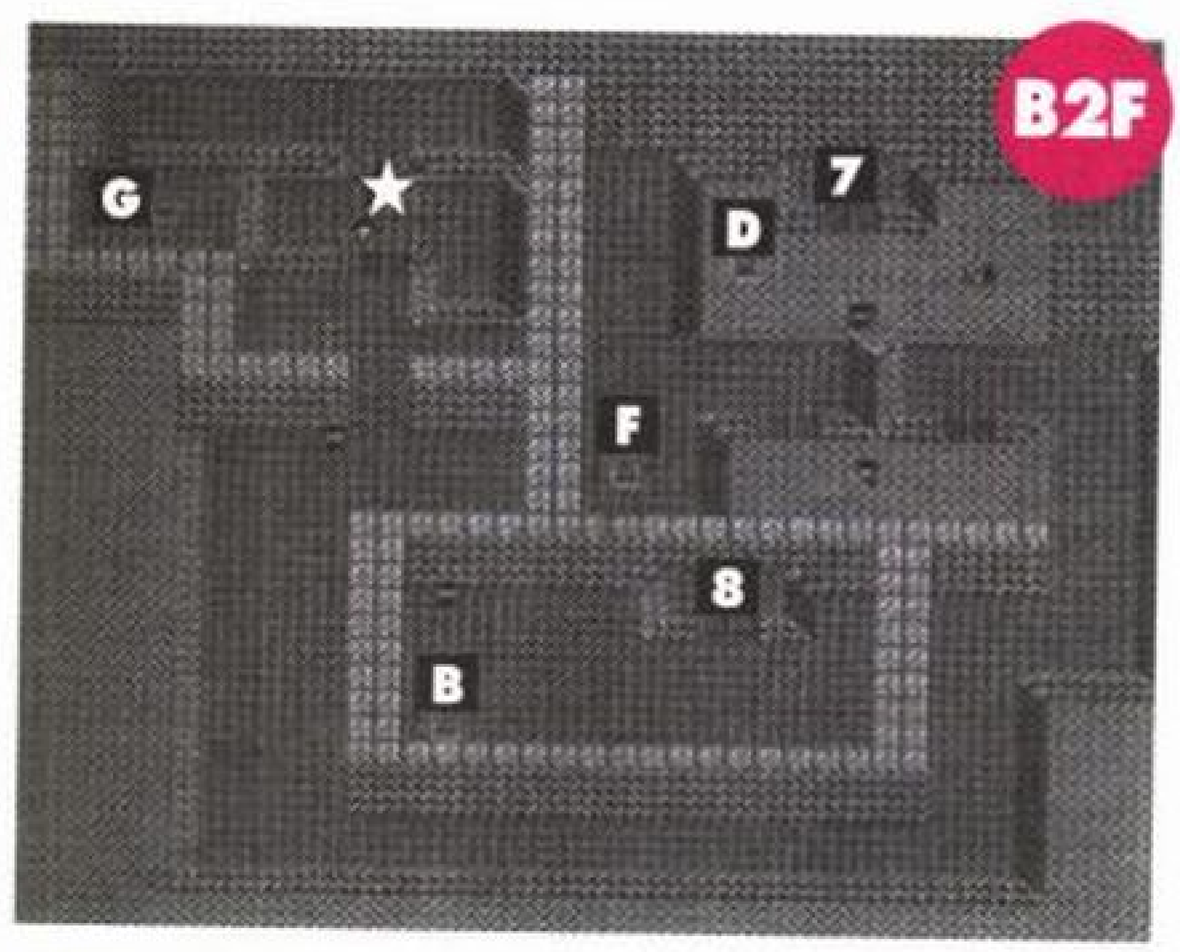
몬스터 리스트
폿포
오니스즈메(オニスズメ)
프린(プリン)

달맞이 산(おつきみ山)

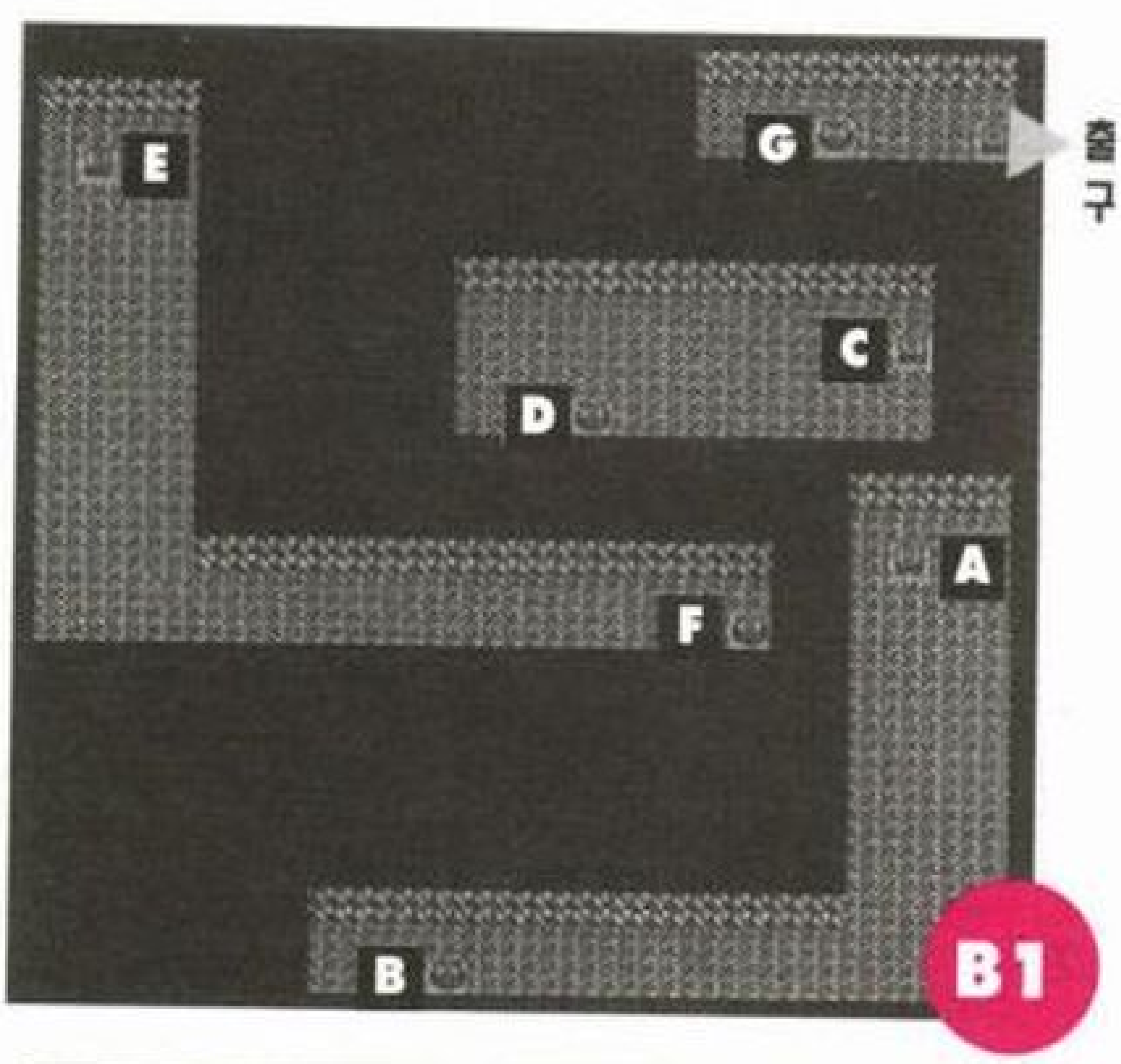
동굴 안에 있는 야생 PM은 상당히 강력하다. 맵에 표시된 별표에는 박물관에서 보았던 PM 화석이 잠들어 있다. 화석에는 카이(カイ)와 코우라(コウラ) 2종류가 있지만 입수할 수 있는 것은 둘 중에 하나뿐.



몬스터 리스트	아이템 리스트
즈밧트(ズバット)	1 외상약
이시츠부테(イシツブテ)	2 외상약
파라스(パラス)	3 신비의 엿(ふしぎなアメ)
핏피(ピッピ)	4 던전탈출끈
	5 달의 돌
	6 기술머신12



몬스터 리스트	아이템 리스트
즈밧트	7 기술머신01
이시츠브테	8 마크스 업
파라스	
핏피	



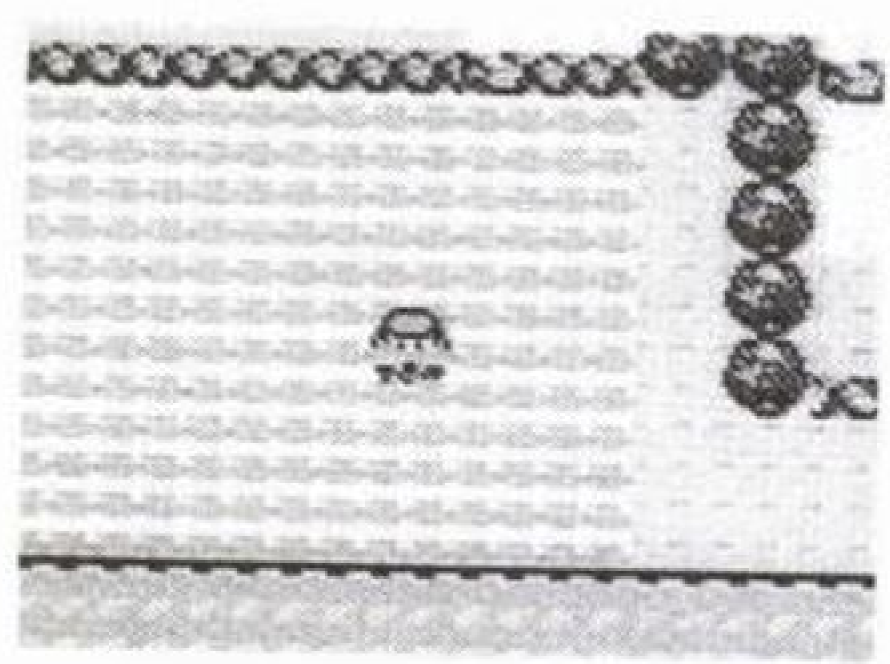
몬스터 리스트
스팟트(スパット)
이시츠브테
파라즈
핏피



이 로켓트 단원을 쓰러뜨리면 화석을 입수할 수 있다

4번 도로

이곳은 아이템이 하나 떨어져 있을 뿐이므로 재빨리 통과하자. 다만 맵의 우측의 계단을 뛰어내리면 달맞이 산이나 니비 시티에는 돌아갈 수 없게 된다. 아보(アーボ)의 どく(독)에 주의. 해독제(どくけし)를 가져가자.



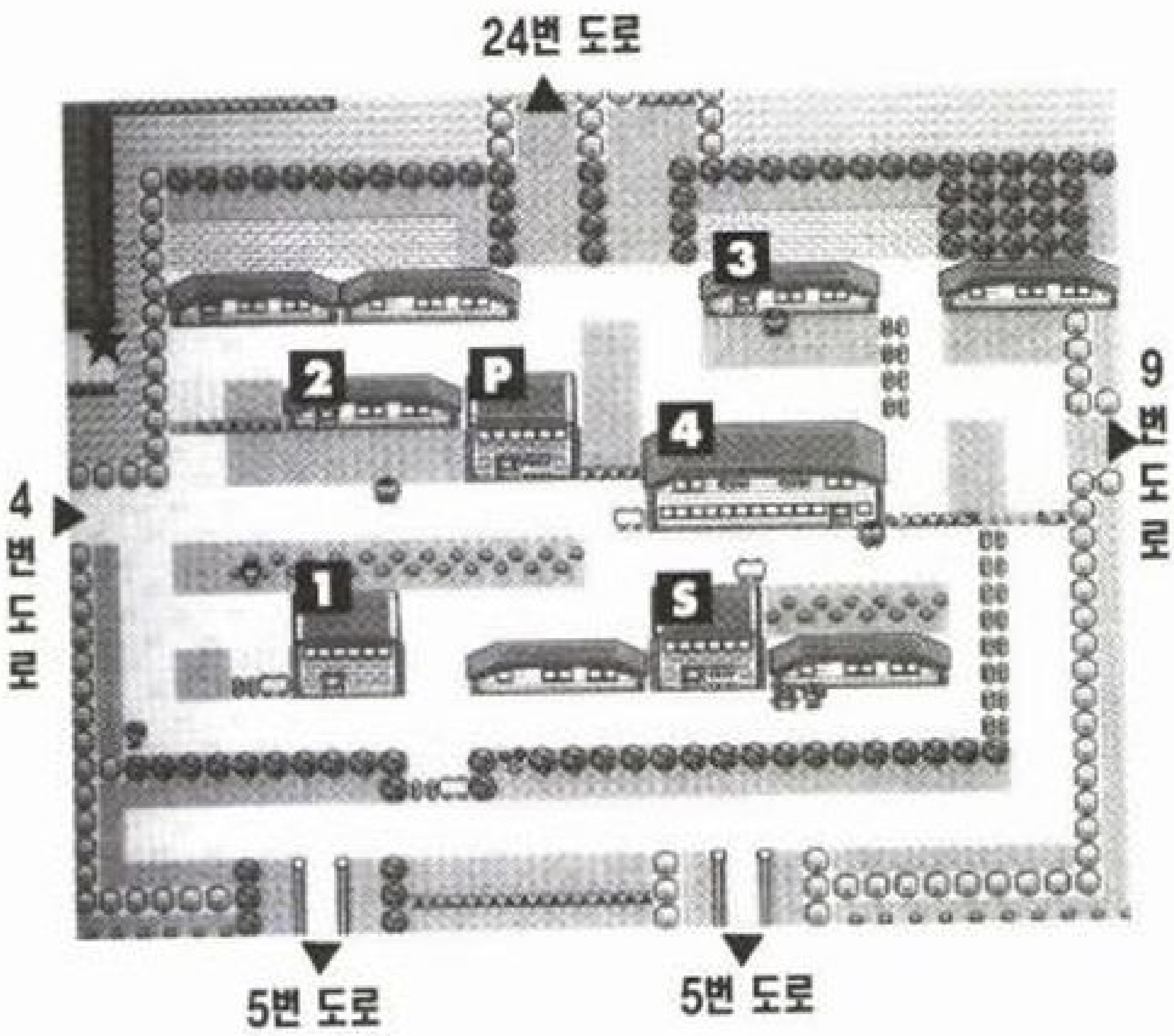
한번 내려가면 다시 앞의 마을에는 돌아갈 수 없다

몬스터 리스트	아이템 리스트
코랏터	기술머신 04
오니스즈메	
아보(アーボ)	
샌드(サンド)	

하나다 시티(ハナダシティ)

하나다 시티에 오면 얼마동안은 지나온 마을에는 되돌아갈 수 없다. 동서남북에 길이 나있지만 통과할 수 있는 것은 북쪽의 24번도로뿐. 이곳에서는 자전거도 너무 황당하게 비싸고, 경찰이 들여보내 주지 않는 집도 있고, 보지도 못했던 PM을 교환하자는 사람도 있다.

여기에서는 우선 PM 체육관에 가서 두 번째의 리더인 카스미(カスミ)를 쓰러뜨려 블루 배지를 입수. PM의 레벨을 올린 후에는 24번 도로를 빠져나와 마사키(マサキ)의 집으로 향하자!



숍 리스트	
몬스터 볼 :	200엔
외상약 :	300엔
살충스프레이(むしよけスプレー) :	350엔
화상치료제(やけどなおし) :	250엔
졸음쫓기 :	200엔
마비풀기 :	200엔

1 미라클 사이클

자전거를 사려면 100만엔이 들지만 이앞의 쿠치바 시티(クチバシティ)에서 어떤 아이템을 입수한 후, 다시 돌아오면 무료로 얻을 수 있다.

2 민가

이곳 아저씨에게 말을 걸면 요로조(ニョロゾ)와 루쥬라(ルージュラ)를 바꾸자고 한다. 그러나 요로조는 낚시대를 사용하는 장소에 가지 않으면 입수할 수 없으니 여기서는 메모만 해두자!

3 민가

처음에는 경관이 입구를 막아서지만 마사키의 집에 갔다오면 들어갈 수 있게 된다. 안뜰에 있는 로케트단원(ロケット團員)을 쓰러뜨리면 '기술머신28(わざマシン28) 입수. '구멍파기(あなおほる)'를 지면(地面)속성의 PM에게 습득시키자. 안뜰의 앞은 5번, 9번 도로로 연결되어 있다.

4 PM 체육관

두번째 리더 카스미를 비롯해 水 PM가 많다. 체육관 입구에 있는 PM 동상에는 마사라(マサラ)에서 헤어진 라이벌의 이름이 새겨져 있는데…?

CHECK POINT.

마을의 북서쪽에 있는 동굴같이 생긴 구멍. 여기에서는 기술 '나미노리(なみのり)'를 사용하면 들어갈 수 있지만, 입구에 서 있는 사람이 방해를 한다.

이곳의 동굴은 게임을 클리어할 때까지 반드시 기억해 두자. 사실 이 동굴 안에는 무시무시한 몬스터가 잠들어 있다. 또 훌쭉한 나무 건너편에는 9번 도로가 있다. 현시점에서는 갈 수 없지만 이곳 역시 나중에 올 때를 위해 위치를 기억해 두자.

리더대결 2 : 카스미

몬스터 리스트	
히토데마인(ヒトデマン) :	LV18
스타미(スタミ) :	LV 21

아이템 리스트
블루 배지 : 레벨 30까지의 PM가 말하는 것을 들을 수 있다. 전투 이외에도 '이아이기리(いあいギリ)'를 사용할 수 있다.
기술머신11(わざマシン11) : PM에게 바블코센(バブルこうせん)을 익히게 한다.

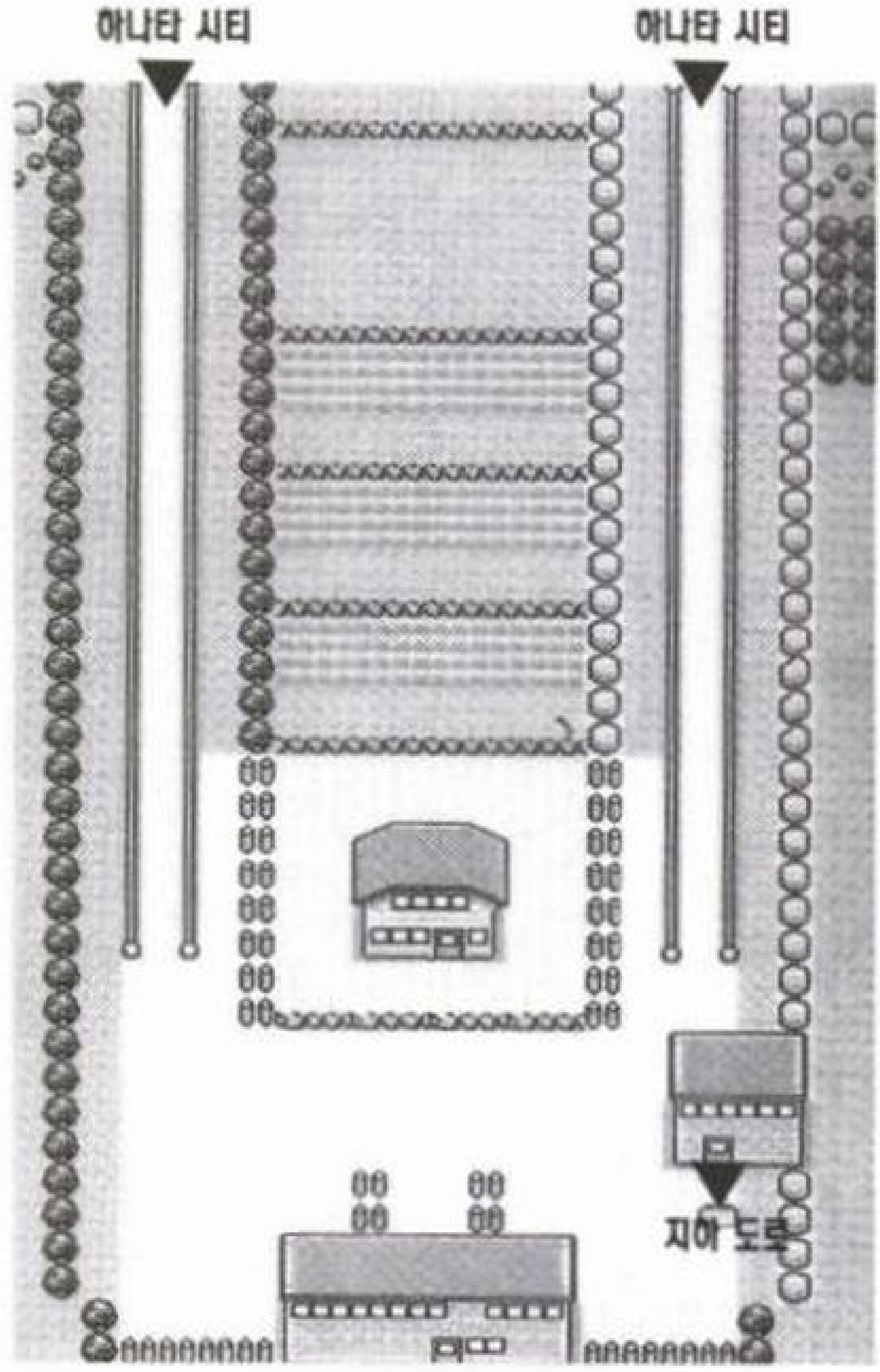
입구에 서 있는 안경 쓴 남자가 체육관에서 유리한 전투를 할 수 있도록 조언해 준다. 트레이너는 두명으로 모두 水 PM. 만일 후시키다네(フシギダネ)를 갖고 있어 야도리키노타네(やどりぎタネ)를 사용하면 간단하게 물리칠 수 있다. 물론 카스미에게도 같은 방법으로. 후시키다네가 없다면 피카츄(ピカチュウ)나 파라스(パラス)를 중심으로 파티를 짜자!

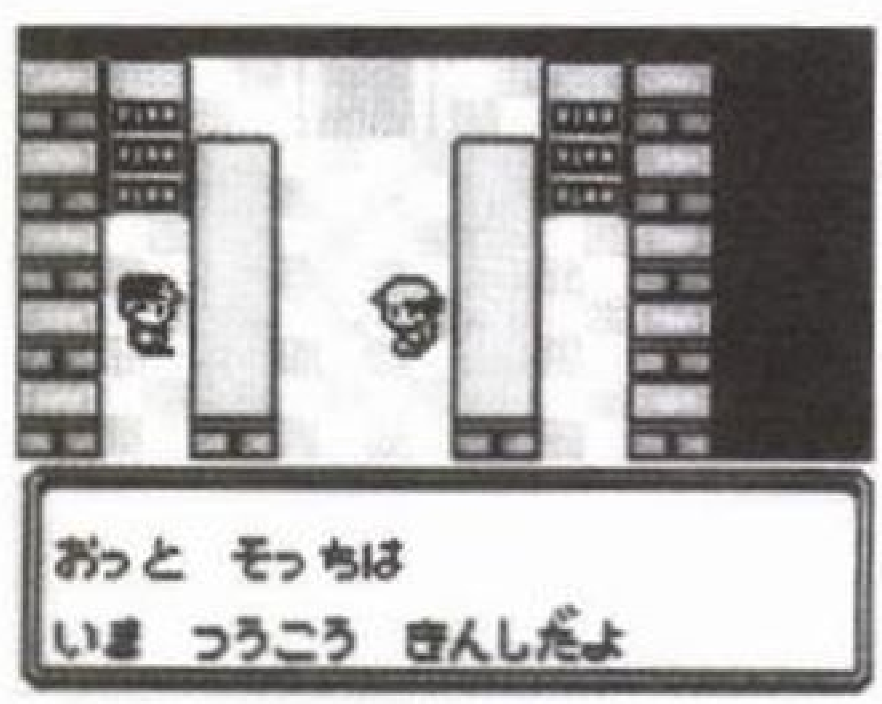


낙승을 하려면…

5번 도로

하나다로 돌아와 5번 도로를 지나가면 한가운데에 집이 있다. 이곳은 '육성센터(そだて屋さん)'에 PM을 맡겨두면 레벨이 올라간다. 하지만 찾을 때는 돈이 필요하다. 또 맡겨둔 몬스터의 경험치는 주인공이 걷는 만큼 올라가므로 앞으로 진행하지 말고 어슬렁거려 보자!



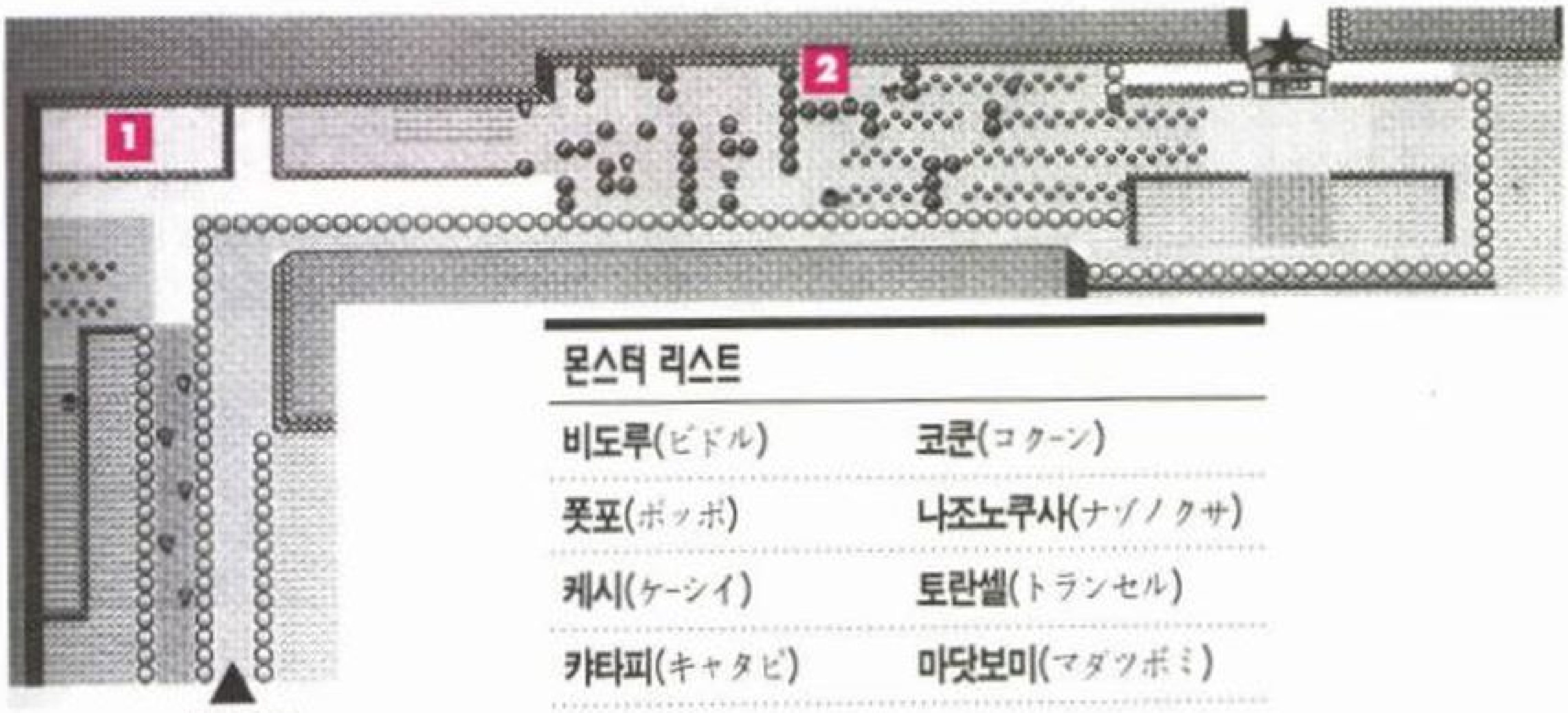


육성센터 앞의 큰 건물에는 경비원이 있으니 우측 건물로 직행하자

24. 25번도로

라이벌과의 전투. 라이벌을 쓰러뜨린 후에도 6명의 트레이너가 기다리고 있다. 적은 거의 草 PM이므로 炎, 毒, 蟲 타입을 데려가면 유리하다.

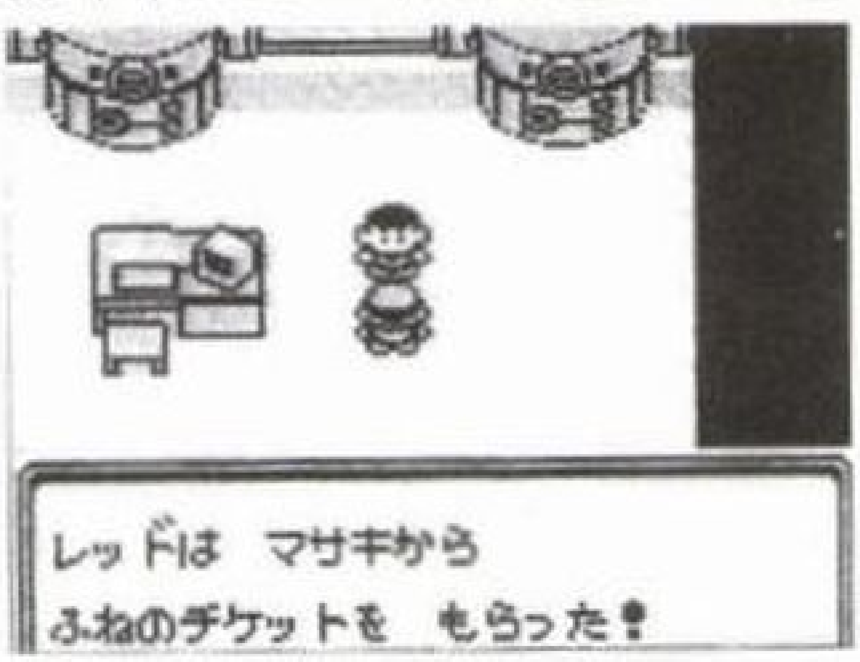
아이템리스트	
1 わざマシン45	2 わざマシン19



몬스터 리스트	
비도루(ビドル)	코쿤(コクーン)
폿포(ポッポ)	나조노쿠사(ナゾノクサ)
케시(ケーシイ)	토란셀(トランセル)
카타피(キャタピ)	마닷보미(マダツボミ)

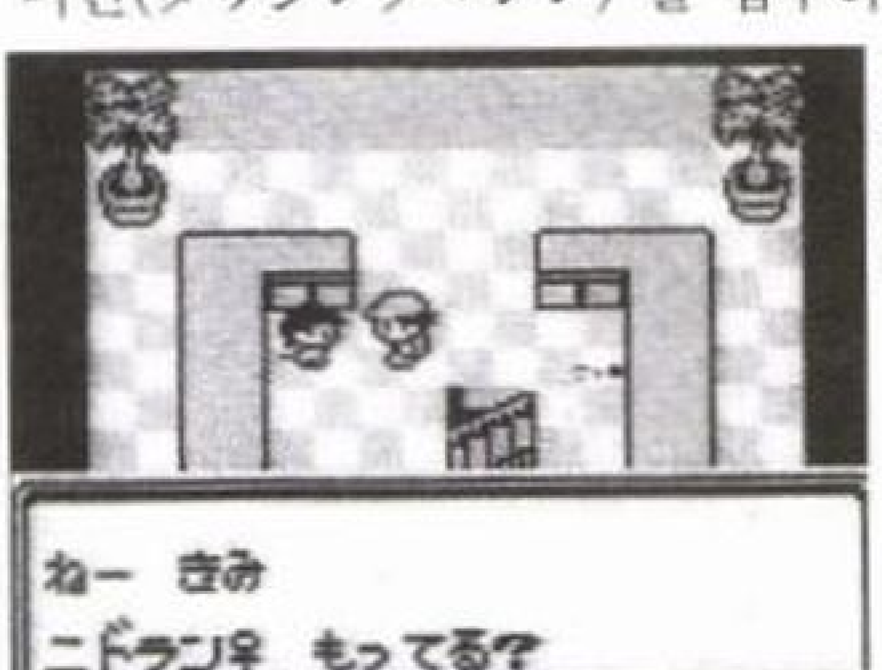
미사키 오두막(마사키의 집)

25번 도로 안쪽의 오두막에는 마사키가 살고 있다.(별표 지점) 하지만 PM 연구에 실패한 마사키는 몬스터가 되어 있다. 마사키의 부탁대로 컴퓨터를 조작하면 무사히 인간의 모습으로 되돌아오고 그에 대한 답례로 배 티켓(ふねのチケット)을 받게 된다. 또 일단 마사키의 집에서 나온 후 다시 찾아가면 몬스터 콜렉션을 보여준다.



지하도로

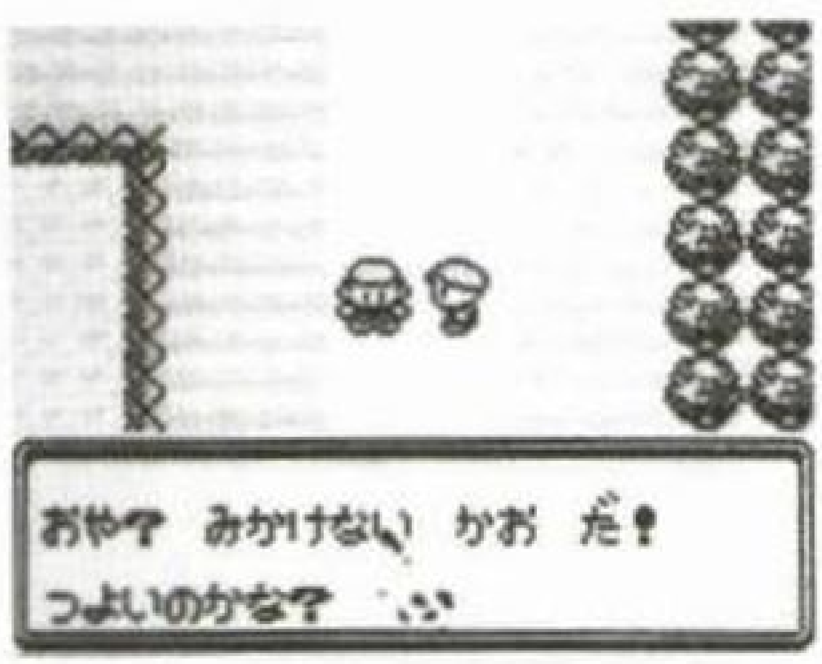
쿠치바시티로 통하는 지하도로. '다우징 머신(ダウジングマシン)'을 입수하자



니도란은 나중에 교환해도 늦지 않는다

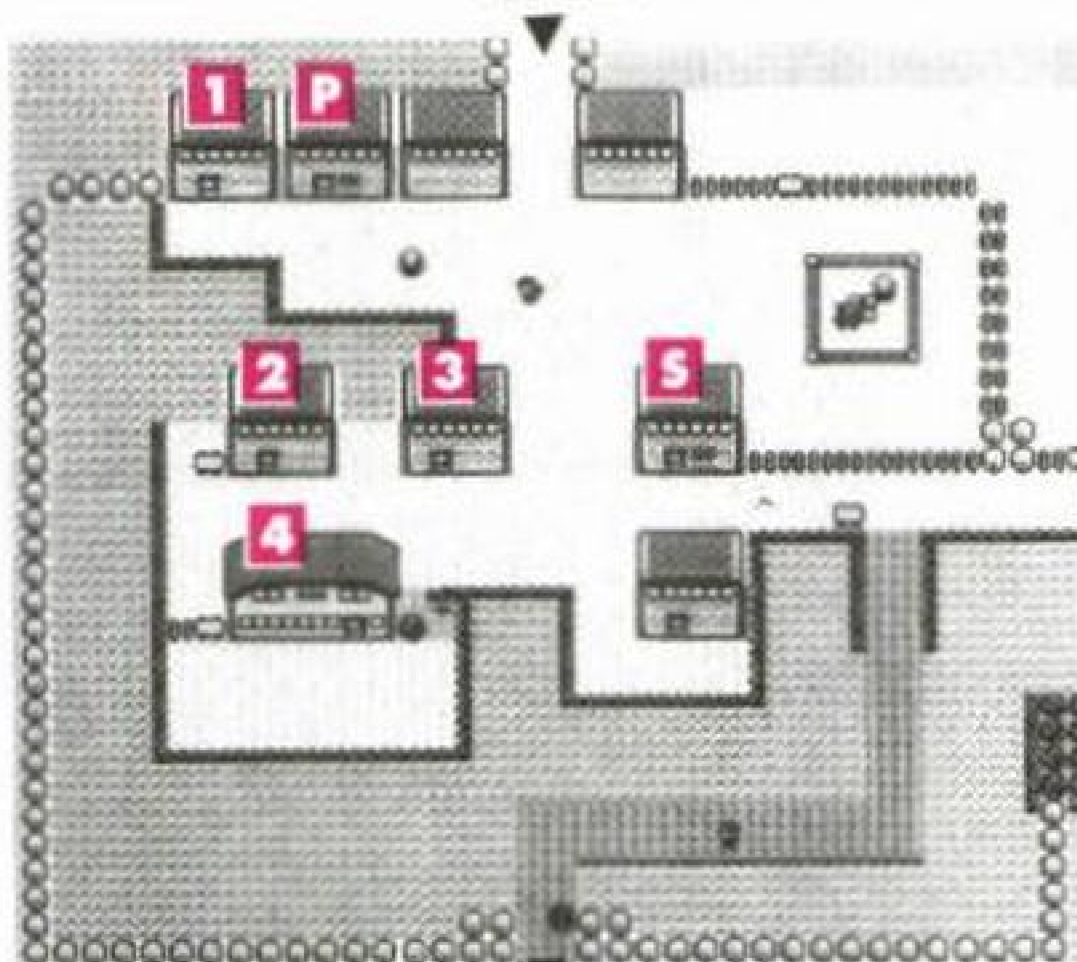
6번 도로

지하통로를 나와 남쪽으로 진행해 쿠치바 시티로 가자. 도중에 만나는 트레이너는 상당한 강적이다. 귀찮더라도 하나다로 되돌아가 PM을 회복시키자



쿠치바 시티(   )

이 마을의 최대의 목적은 산토안누호(サントアンヌ)의 선장을 만나는 것.



1 민가

이곳 사람에게 말을 걸면 '보로의 낚시대(ボロのつりざお)'를 받을 수 있다. 연못이나 강에서 사용하면 PM를 낚을 수 있다.

2 PM 애호가 클럽

안쪽에 있는 회장에게 말을 걸어 자전거로 바꿀 수 있는 '교환권(ひきかえけん)'을 받아 하나다시티 사이클 숍으로 가자

3 민가

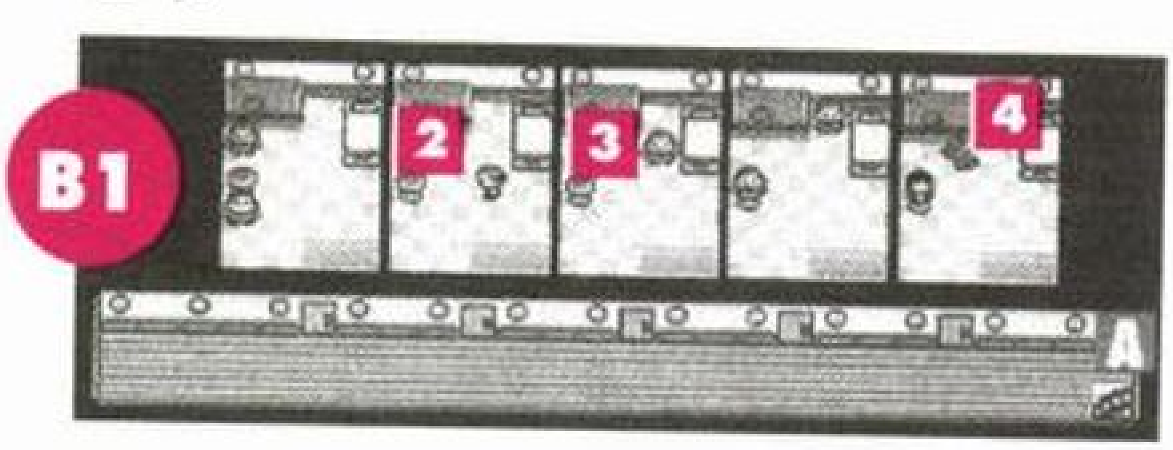
트레이너가 오니스즈메(オニスズメ)와 카모네기(カモネギ)를 교환하자고 한다. 카모네기는 이곳에서밖에 입수할 수 없으니 반드시 교환하자!

4 쿠치바 시티

3번째의 리더인 마치스(マチス)가 있는 곳. 처음에는 들어갈 수 없지만 산토안누호 선장을 만나 비전머신01(ひでんマシン)을 입수하면 들어갈 수 있다.

산토안누호

우선 선장을 만나기 전에 선실을 한바퀴 돌자. 선장에게서 비전머신 01을 받아 PM에게 이아이기리(いあいぎり)를 습득시키면 길을 가로막는 홀쭉한 나무를 벨 수 있게 된다.



아이템 리스트

1. わざマシン08	5. ピーピーリカバ
2. まんたんのくすり	6. ふしぎなアメ
3. ピーピーエイド	7. スーパーボール
4. わざマシン44	

리더대결 3 : 마치스

몬스터 리스트

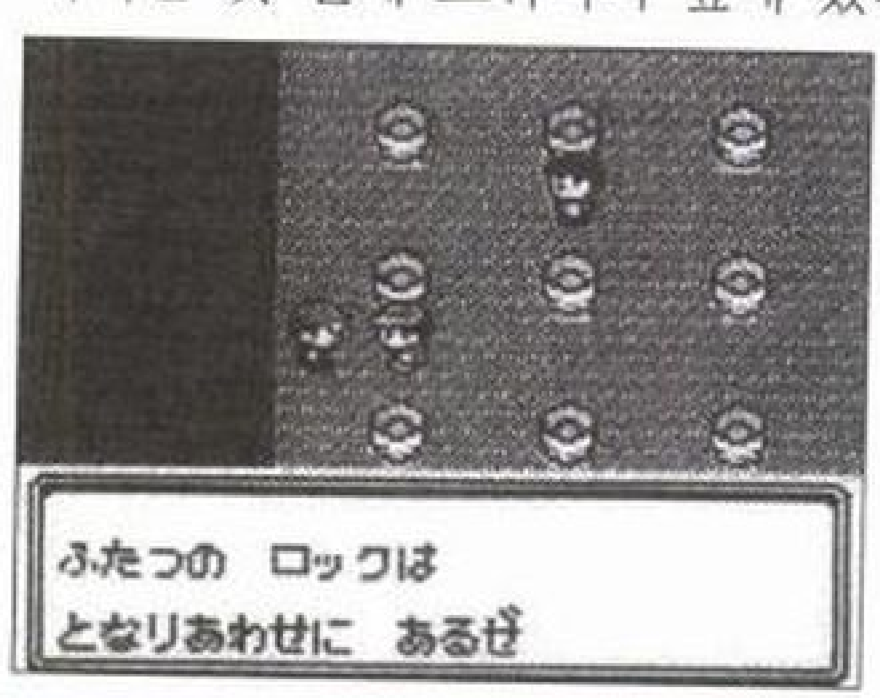
ビリリダマ	LV21
ピカチュウ	LV18
ライチュウ	LV24

아이템 리스트

오렌지 배지(オレンジバッジ) : PM의 스피드 업. 전투 외에서는 '창공날기(そらをとぶ)'를 사용할 수 있다.

기술머신11(わざマシン11) : PM에게 10만 볼트(10まんボルト)를 익히게 할 수 있다

마치스는 전기 PM를 사용하므로, 이시츠브테(イシツブテ)나 딕더(ディグダ) 등 地面 타입을 중심으로 파티를 구성하자. 지면 PM의 '구멍파기(あなをほる)'면 낙승. 문제는 마치스의 방에 들어가는 것. 여러개의 쓰레기통에 스위치가 있는데, 이것을 두개 이어서 누르지 않으면 문은 열리지 않는다. 틀리면 다시 처음부터. 단, 두번째 스위치는 첫 번째 스위치의 옆에 있다.

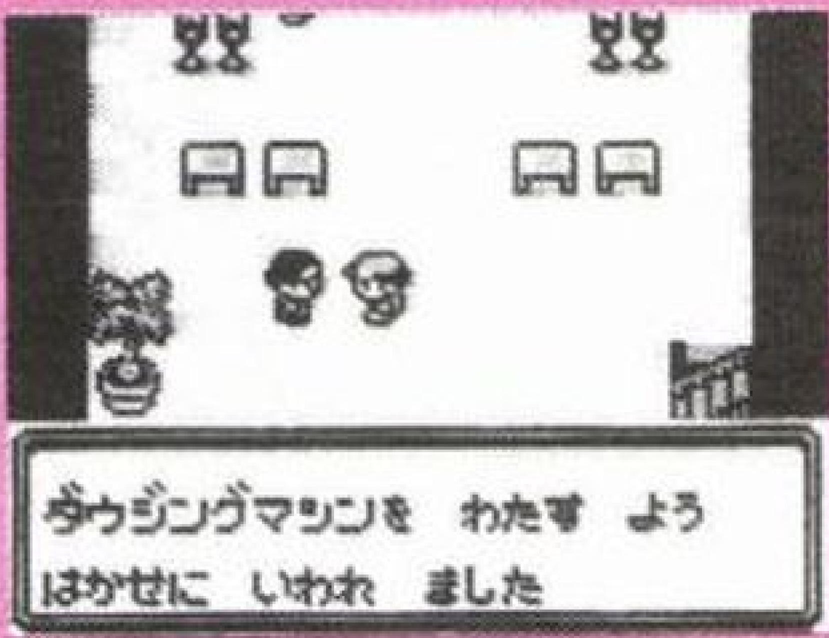


CHECK POINT.

11번 도로

쿠치바시티 동쪽 딕더의 구멍 앞을 지나 11번 도로로 가서 우측 끝의 건물을 조사하자. 경비원이 있어 지나갈 수 없지만 PM 30마리

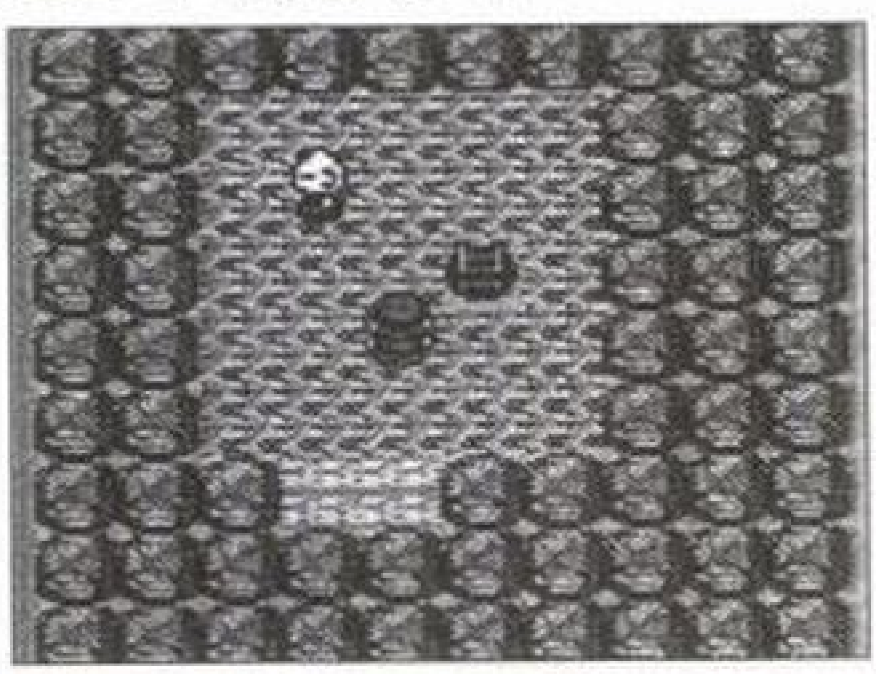
를 모으면 2층에 있는 사람에게서 다우징머신(ダウジングマシン)'을 받게 된다.



도로의 서쪽에 있는 건물 2층에는 오키드 박사의 조수가 있다

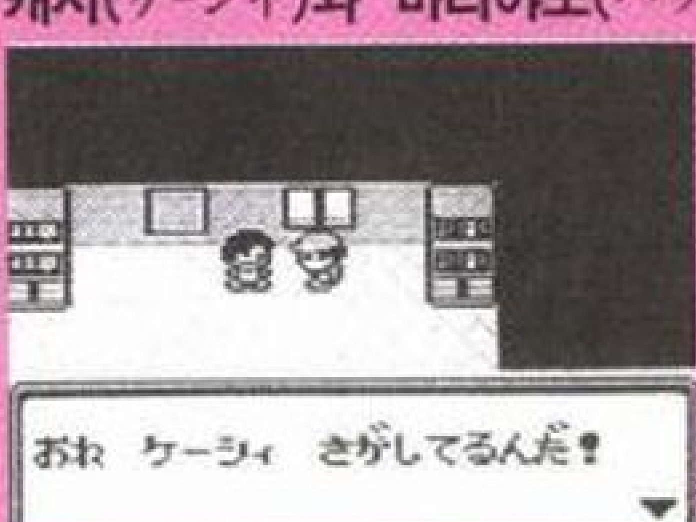
딕더의 구멍

야생 딕더가 파놓은 구멍은 쿠치바시티 동쪽에 있는 상록수 숲 북쪽으로 연결된다. 야생 딕더와 다구토리오(ダグトリオ)는 이 구멍에서밖에 출현하지 않는다. 구멍을 나와 남쪽으로 진행하면 전에 들어갈 수 없었던 2번 도로의 우측으로 나오게 된다. '이아이키리(いあいぎり)'로 훌쭉한 나무를 자르고 아이템을 줍자!



CHECK POINT.

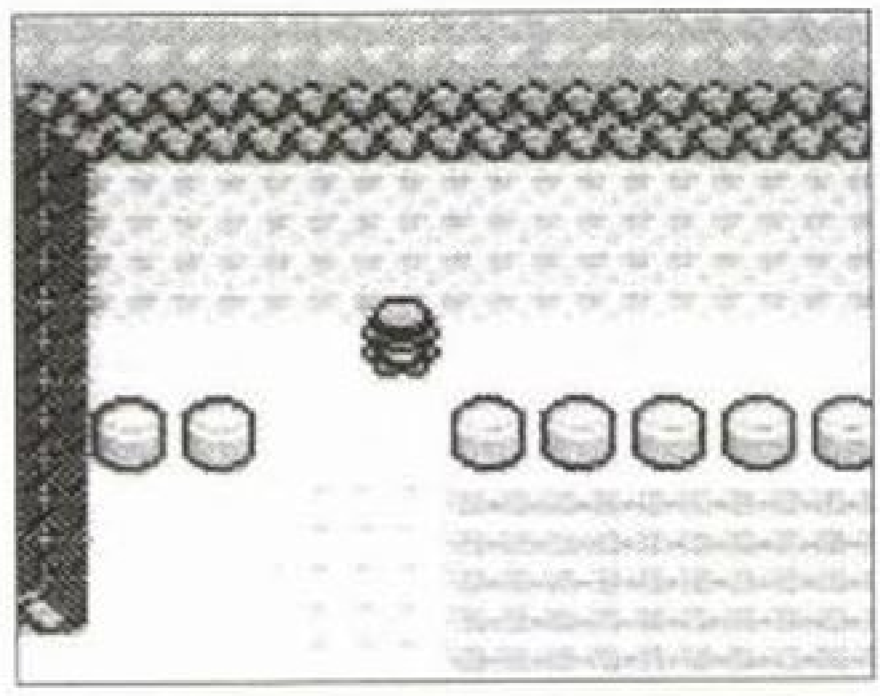
2번 도로에서 나와 두개의 건물에 들러 비전머신05(ひでんマシン)를 얻고 나면 니비시티의 박물관의 뒷문으로 가자. 하지만 그 전에 캐시(ケーシィ)와 바리야도(バリヤード)를 교환하는 것을 잊지 말자.



바리아도도 여기에서밖에 입수할 수 없는 귀중한 PM

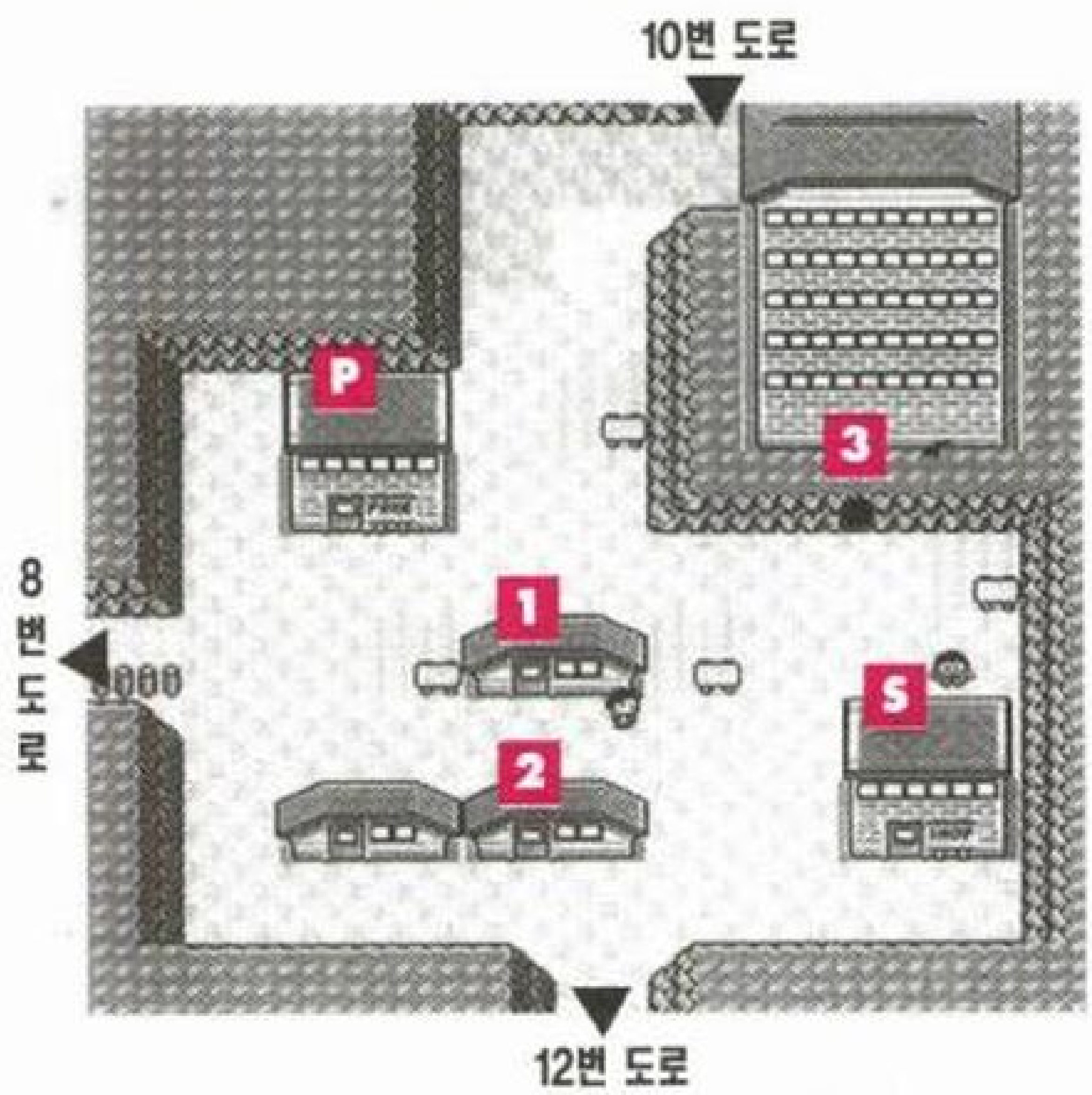
9.10번 도로

비전머신05를 얻은 후, 딕더의 구멍에서 2번 도로로 나와 다시 하나다 시티로 돌아가 9번 도로로 가자. 이곳에서 기다리는 트레이너에게는 물, 풀, 격투 타입으로 맞서자 9.10번 도로 맵의 남서쪽에는 큰 건물이 있다. 이 시점에서는 갈 수 없으니 '나미노리(なみのり)' 기술을 습득하고 다시 오자.



시온 타운(シオンタウン)

북동쪽의 큰 빌딩 시온타운은 죽은 PM들의 영혼이 잠들어 있는 곳으로 로케트단이 악행을 저지르고 있다.



1 자원봉사단 하우스(ボランイア ハウス)

이 집의 장로인 후지 영감이 PM 타운에 갔다가 돌아오지 않고 있다. 이 노인을 도와주면 귀중한 아이템을 얻게 된다.

2 점장이 집(うらない屋さん)

PM의 이름을 바꿀 수 있는 장소로 새로운 이름을 자신이 입력할 수 있다. 하지만 사람과 교환한 PM의 이름은 바꿀 수 없다.

3 PM 타워(ポケモンタワ)

이곳에는 정체불명의 PM가 나타난다. 이 PM은 '실스코프(シルスコプ)'라는 아이템이 없으면 실체를 알 수 없기 때문에 싸울 수는 없다.

CHECK POINT.

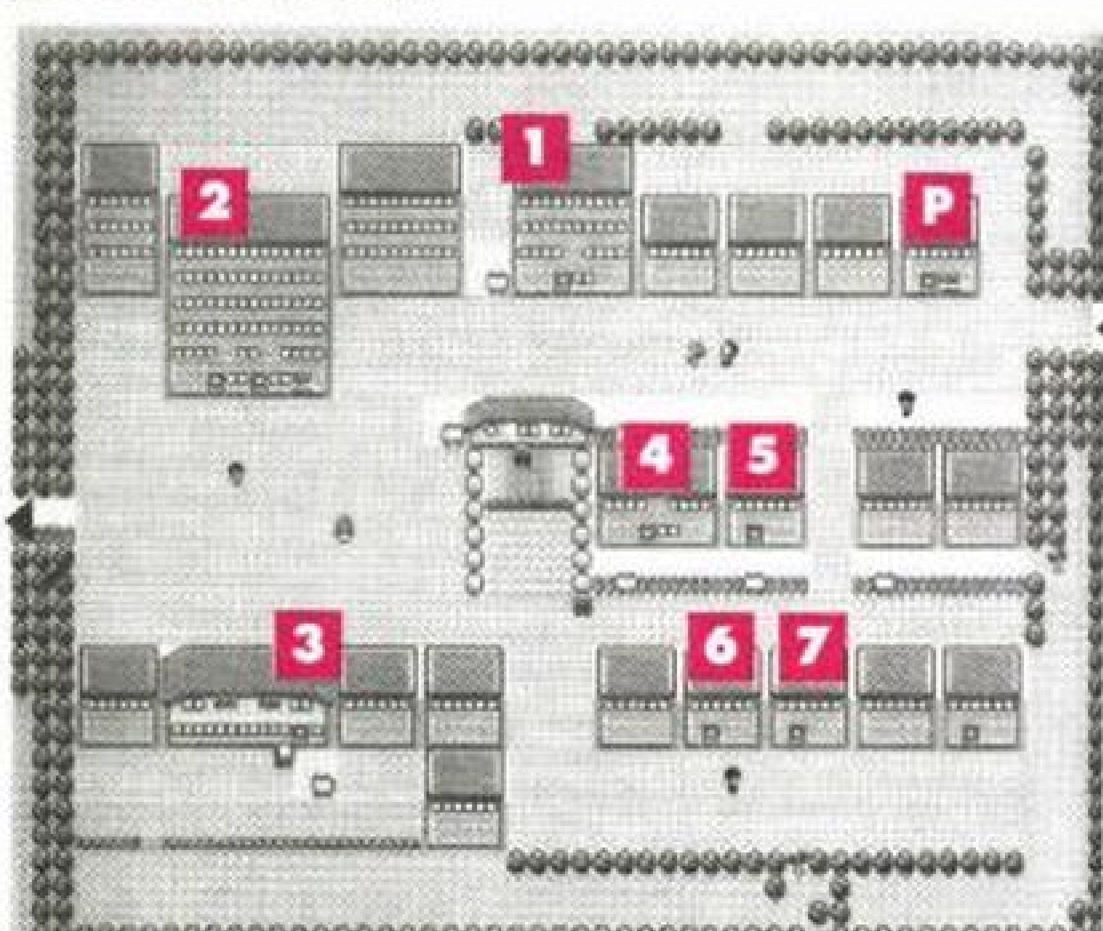
5.6.7.8번 도로에 있는 건물에는 경비원이 있어 통과할 수 없다. 그 앞에는 황금시티(ヤマブキシテイ)로 경비원의 말을 잘 듣고 비단벌레 시티에서 입수한 아이템을 건네주자!



목이 마르다는 말에 힌트가 있다

비단벌레 시티(タマムシシテイ)

갖가지 아이템과 게임센터, 게임 개발자의 연구실이 있다. '실스코프'를 발견해 시온으로 돌아가자!



1 비단벌레 맨션(タマムシマンシュン)

3층에는 이 게임을 만든 개발자의 연구실이 있다. 만일 PM 도감을 완성시켰다면 3층에 있는 게임 디자이너를 만나러 가보자. 4층에는 벽에 설치된 방이 있지만 이곳에는 정문으로는 들어갈 수 없다. 맨션의 뒤를 돌면 비밀의 문이!?

2 비단벌레 백화점(タマムシデパート)

3층에 있는 점원에게 말을 걸면 기술머신 18(わざマシン18)을 받을 수 있다. '카운터(カウンタ)'를 PM에게 습득시키게 한 후, 옥상으로 가보자!

3 비단벌레 시티 체육관(タマムシシテイジム)

아가씨 리더인 에리카(エリカ)를 비롯해 7인의 트레이너가 있다. 전원이 모두 草 PM를 사용하므로 炎, 蟲, 毒, 飛行 타입의 PM를 중심으로 파티를 만들자.

4 로케트 게임 코너(ロケトゲームコーナ)

슬롯머신을 즐길 수 있는 곳. 이곳 바로 앞의 식당에서 코인케이스(コインケース)를 받아 오자. 슬롯머신은 확률이 높은 슬롯이 따로 정해져 있다. 하지만 가장 중요한 목적은 지하에 있는 로케트단의 본거지에 잠입하는 것으로 벽에 붙은 포스터를 조사하자!



포스터를 조사하면 숨은 계단이?!

5 경품교환소(景品交換所)

슬롯으로 번 코인을 경품과 교환하는 장소. 경품 중에는 진귀한 PM도 있다.

6 식당(食堂)

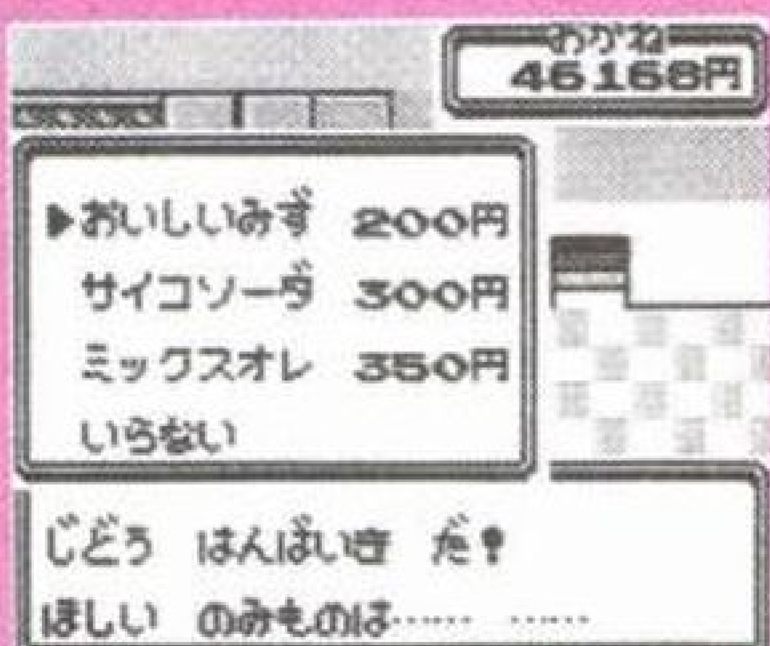
이 식당에 있는 손님으로부터 '코인케이스(コインケース)'를 얻자. 이것이 없으면 슬롯을 즐길 수 없다.

7 민가

로케트 게임코너(ロケットゲームコーナ)의 지하입구에서 비밀스런 얘기를 들을 수 있다.

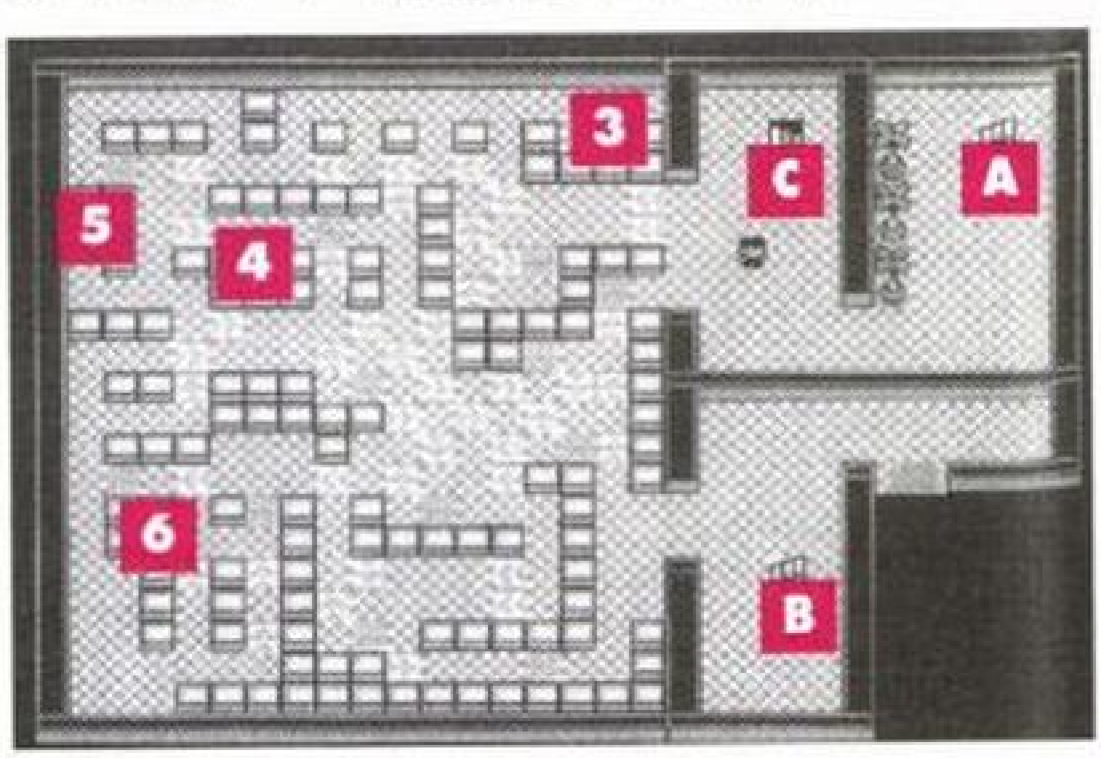
CHECK POINT.

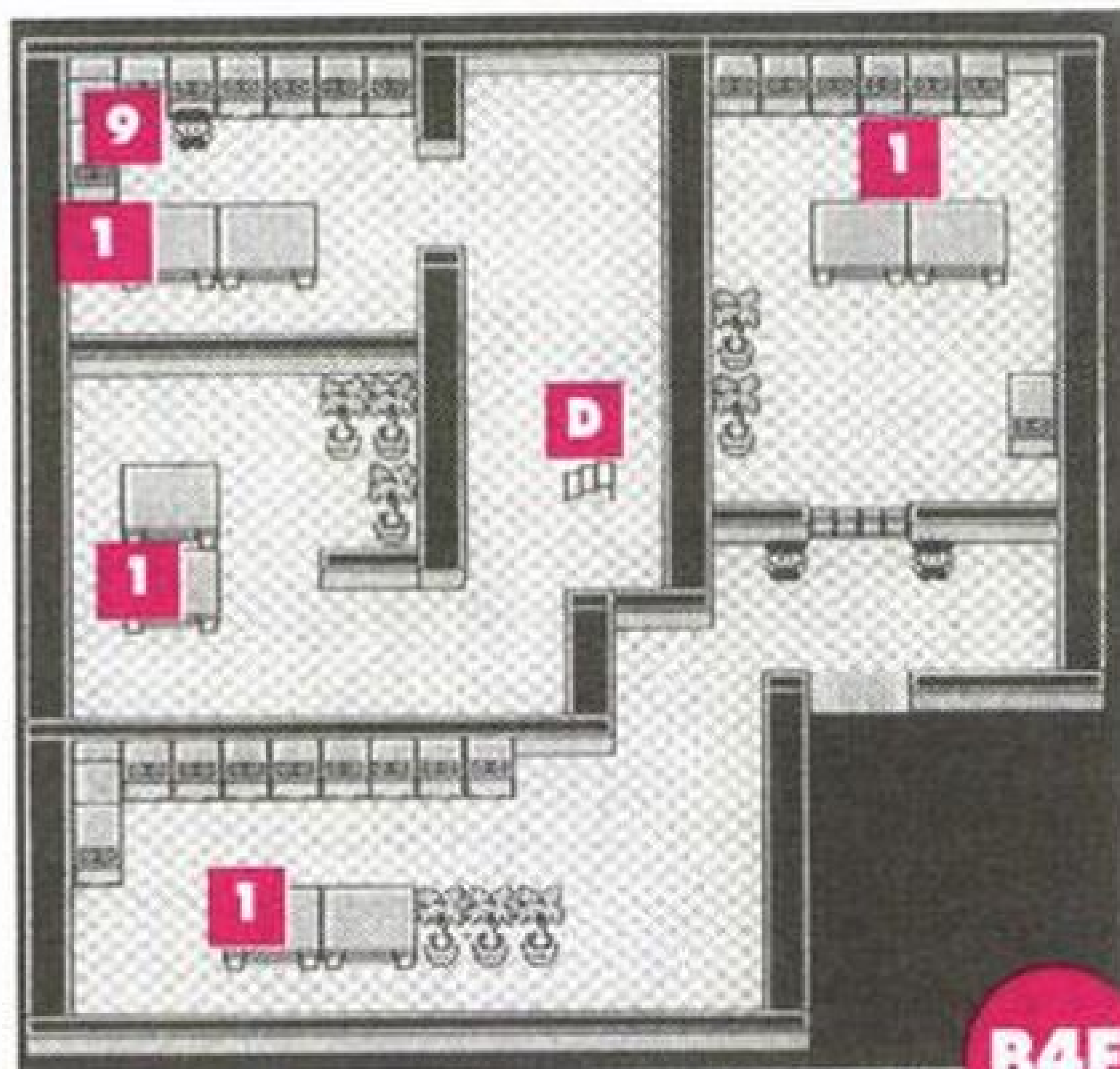
백화점 옥상에 가면 어떤 누나가 목이 마르다고 한다. 근처에 있는 자동판매기에서 3종류의 음료수를 사다주면 3개의 아이템을 준다. 그런데 또 누군가가 목이 마르다고 한 것 같은데...



로케트게임코너(ロケットゲームコーナ)의 지하

이곳의 목적은 실프스코프(シルフスコープ)를 입수하는 것. 우선 엘리베이터 열쇠(エレベーターのカギ)를 발견하자. 이곳 PM는 전기, 바위, 초능력, 독 타입. '졸음쫓기(ねむけざまし)'나 마비풀기(まひなおし)' 등의 회복 아이템을 준비해 가자.





9번의 위치에 엘리베이터 열쇠가 있다. 지하 2층에 와서 엘리베이터로 지하 4층까지 내려가면 바로 실프스코프를 얻을 수 있다.

리더대결 4 : 에리카

몬스터 리스트
ウツボット : LV29
モンジャラ : LV24
ライレシア : LV29

아이템 리스트
무지개 배지(レインボーバッジ)
기술머신21(わざマシン11)

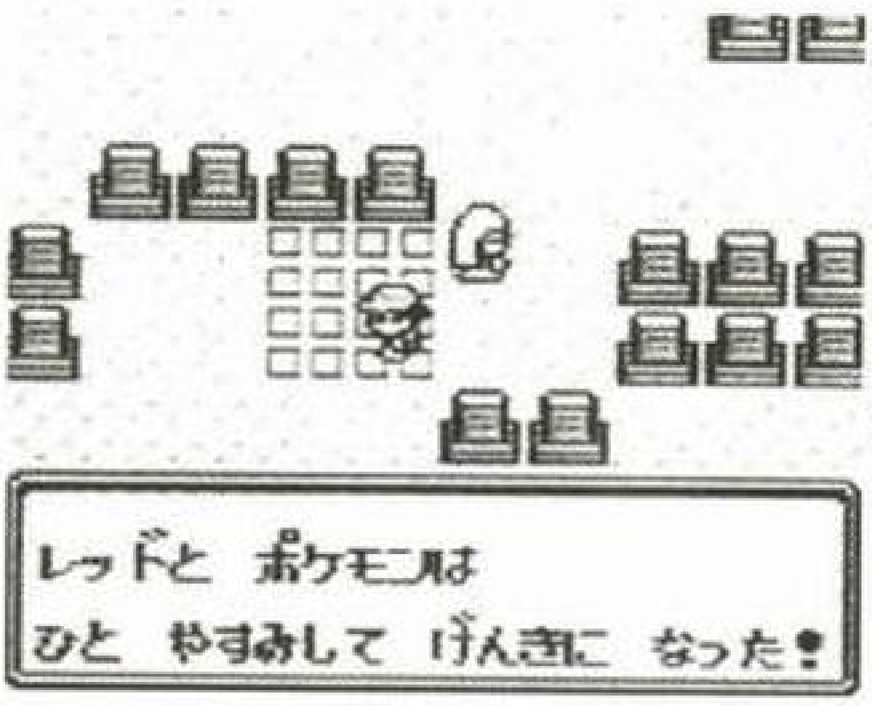
草 PM를 사용해 강력한 공격을 해온다. 독과 마취에 조심하자.

불꽃, 벌레, 비행 타입을 육성할 수 있는 찬스로 반드시 회복 아이템을 준비하자.

포켓몬스터 타워(ポケモンタウー)

실프스코프를 갖고 있는 정체불명, 그 비밀의 PM는 다름아닌 고스트. 노멀이나 격투 타입은 전혀 통하지 않고 독이나 벌레 타입의 기술도 거의 먹히지 않는 난적. 다

만 에스퍼 타입의 '넨리키(ねんりき)'나 '스이도루(すいとる)'는 비교적 효과가 좋은 편.



5층의 중앙에 마루의 색이 틀린 장소가 있다. 이곳에서 체력을 회복시키자

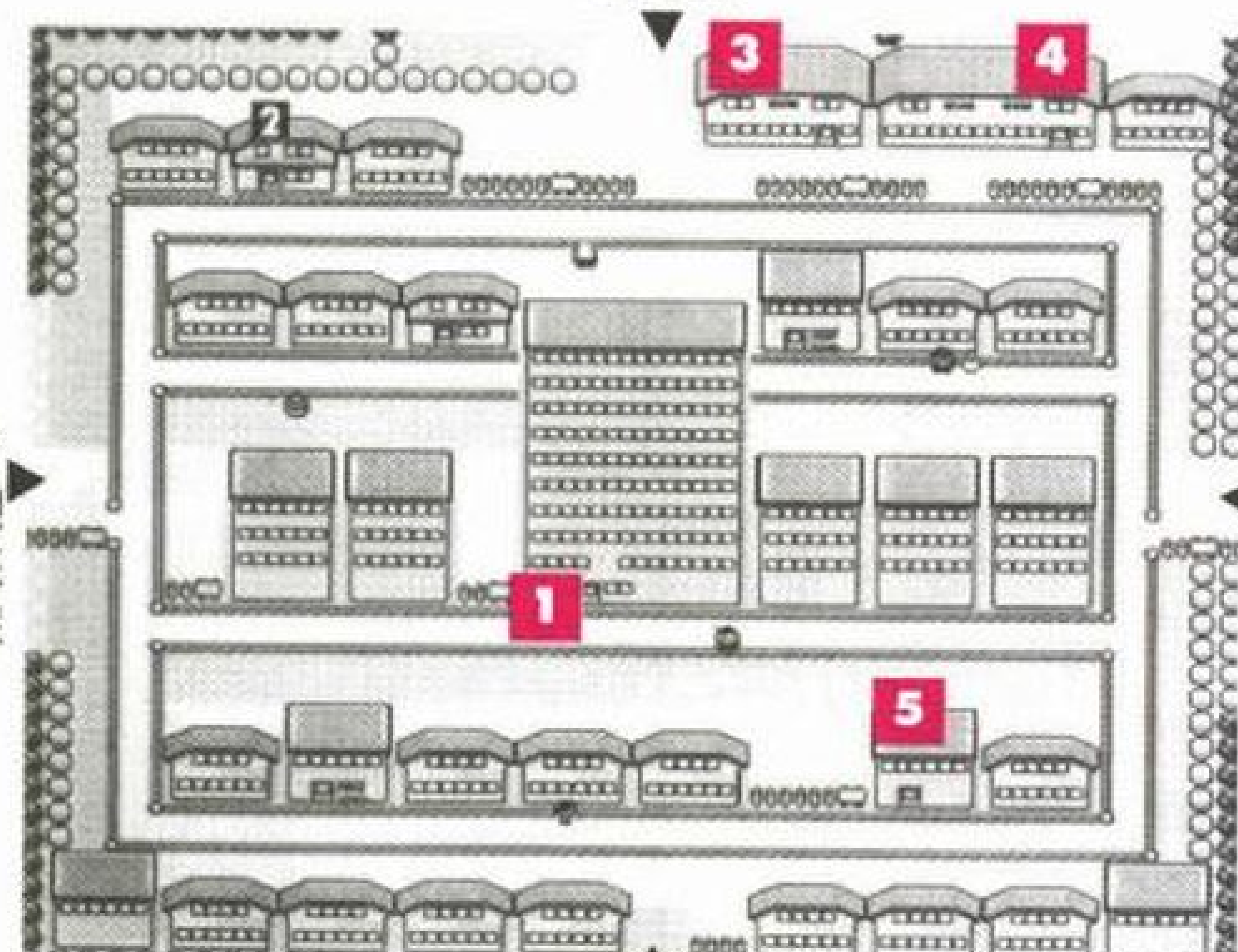
CHECK POINT.

2층에 도착하면 라이벌이 나타난다.



황금 시티(ヤマブキシテイ)

이곳 경비원에게 비단벌레 시티에서 산 음료수를 주면 길을 비켜준다.



1 실프컴파니본사 빌딩(シルフカンパニー本社ビル)

11층 건물인 이 빌딩 내부에는 파워포인트 등이 있어 공략하기 힘들지만 맨윗층에 가면 사장에게서 세계에서 하나밖에 없는 귀중한 마스터볼을 받을 수 있다.

2 흉내장이 소녀의 집(モノナネむすめの家)

실프컴파니에서 한가지 사건을 해결해 주고 피피인형(ピッピにんぎょ)을 가지고 가면 'ものまね(흉내)' 기술이 들어간 わざマシン31(비법머신)을 준다.

3 격투도장(格闘道場)

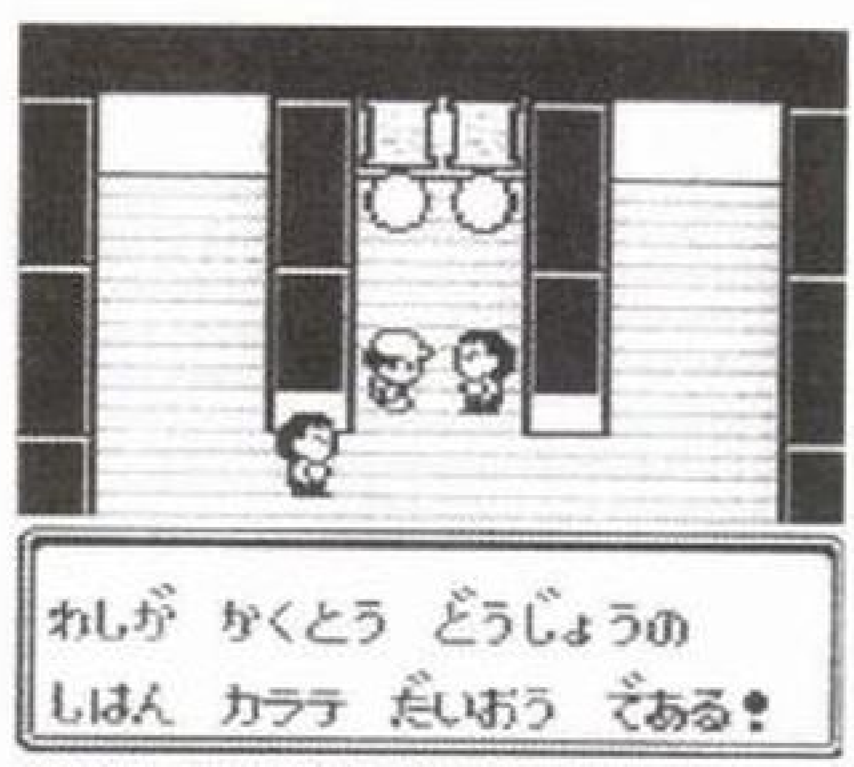
PM 체육관 옆에 있는 건물에는 격투 PM들을 훈련시키는 트레이너들이 있다. 가장 강한 사범을 쓰러뜨리면 왕이 귀중한 PM를 선사한다.

4 황금시티 체육관(ヤマブキシテイジム)

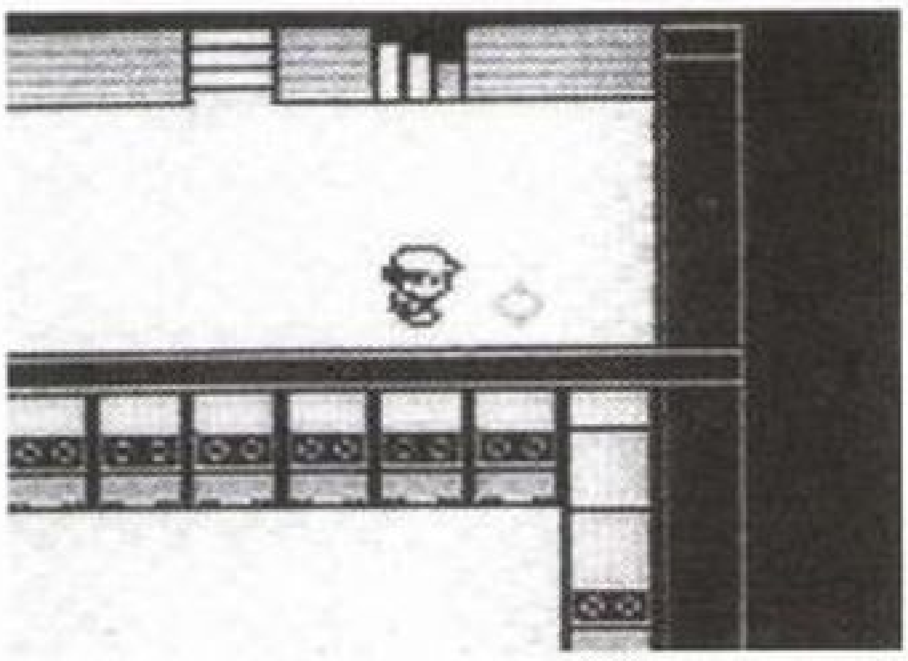
제 5번째 PM 체육관인 이곳에는 리더 나츠메(ナツメ)가 있다. 와프하는 타일을 이용해 리더에게 이동하자.

5 초능력 아저씨의 집(エスパーおやじの家)

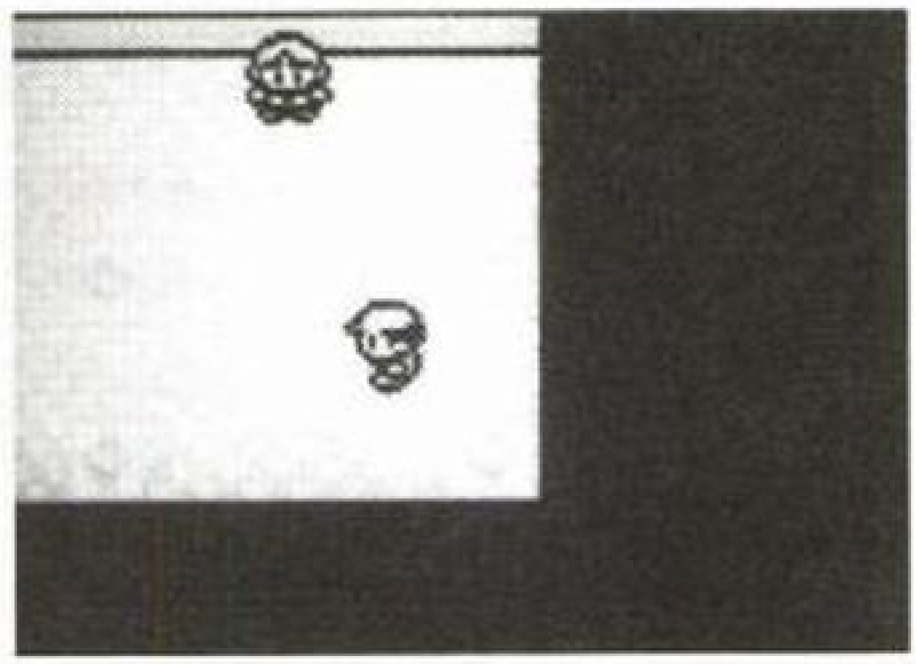
여기에서는 비법머신29를 받을 수 있다. 이 속에는 '사이코키네시스(サイコキネシス)'가 들어 있어 상당히 강력하니, 격투도장에 들어가기 전에 반드시 PM에게 습득시키자.



사범에게 이기면 한마리의 PM를 받게 된다



빌딩 안에 있는 타일을 타고 와프 · 이동을 반복하자



타일을 타고 워프하면서 리더 나츠메가 있는 곳으로...

CHECK POINT.

하나 : 비단벌레 시티에 가서 '음료수(飮み物)'를 입수하면 언제라도 비단벌레 시티에 갈 수 있다.

둘 : 실프컴파니(シルブカンパニ)의 7층 좌측 위에 있는 작은 방에 워프하면 라이벌이 나타나 결투를 신청한다. 9층 좌측 아래에 있는 누나에게 말을 시키면 어떤 방을 사용하도록 허락해 준다. 라이벌에게 이긴 후에는 반드시 옆에 있는 사람에게 말을 걸어보자!



몬스터 리스트
윤게라(ユンゲラー) LV38
바리야도 (バリヤード) LV37
모르폰 (モルフォン) LV38
포딘 (フーディン) LV43

아이템 리스트
골드배지(ゴールドバッジ) : 레벨 70까지의 PM가 말하는 것을 들을 수 있다.
비법머신45 : PM에 '사이코웨브(サイコウェブ)'를 습득시킬 수 있다.

CHECK POINT.

시온타운의 후지 영감에게 받은 'PM의 피리(ポケモンのふえ)'. 이것을 사용하면 12. 16번 도로에 자고 있는 카비곤(カビゴン)을 깨울 수 있다. 카비곤은 세계에 두마리밖에 없으니 꼭 잡아두자.



'졸음( )'으로 모처럼 입힌 데미지가 소용없게 된다

리더대결 5 : 나츠메

초능력 소녀 나츠메 등장. 실프컴파니에 있던 것과 똑같은 워프 포인트를 사용해 이동하자. 각 방에는 트레이너가 있으니 무턱대고 워프하는 것은 위험하다. '아마누케노히모(あなぬけのひも)'를 가져가면 유용하다. 트레이너는 초능력 PM과 고스트 PM를 주로 사용한다.

14.15번 도로

이곳을 빠져나가려면 수많은 트레이너와

싸워야 한다. 만일 12.13번 도로에서 PM의 상태가 나빠졌다면 홀쭉한 나무를 베고 길 위로 통과해 트레이너와의 전투를 피하자.



나무를 베면 한명의 트레이너와 대결하는 것으로 그친다

13번 도로

동쪽 숲속에 가면 아직 입수하지 못한 PM가 있을 것이다. 13번 도로 길 아래쪽 중앙부근의 간판에는 숨은 아이템에 대한 힌트가 있다.



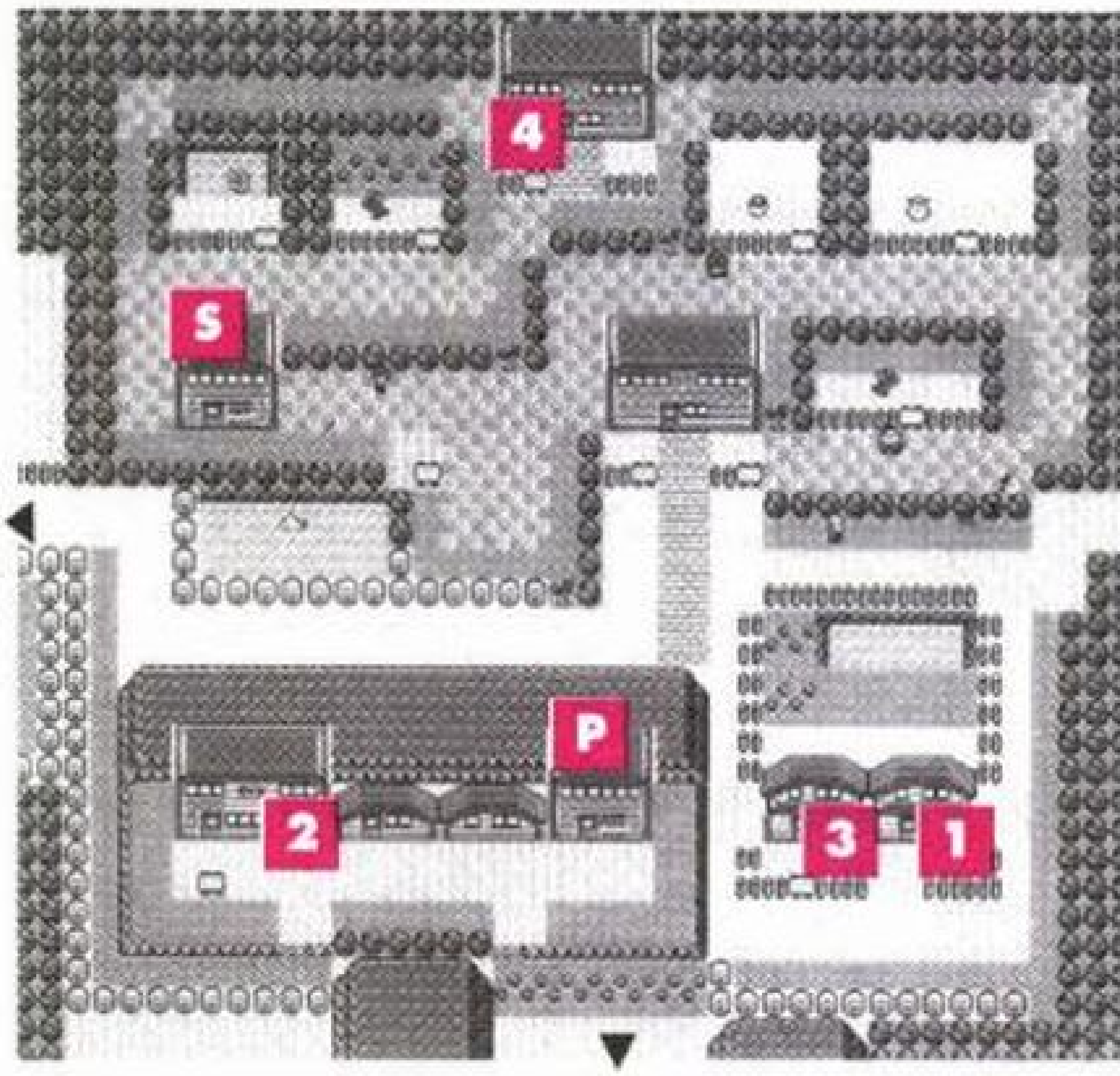
야생 PM을 잡으려면 동쪽 숲속으로...

CHECK POINT.

14번 도로의 서쪽에 있는 건물에서 '가쿠슈소우치(がくしゅそうち)'를 얻자. 이것을 갖고 있으면 전투 후의 경험치가 동료 PM 전부에게 부여된다. 다만 PM을 50마리 이상 갖고 있지 않으면 아이템을 받을 수 없다.

세키치크 시티(セキチクシティ)

마을의 북쪽 반 정도가 동물원. 그 중에서도 PM을 방목하는 사파리존은 PM 애호가들에게 상당히 인기가 좋다. 나중에 이 사파리존에 꼭 들러보자. 비전머신을 입수해 PM에게 '카이리키(かいりき)'와 '나미노리(なみのり)'를 습득시키자.



1 민가(民家)

쿠치바 시티에 간 후 연락이 끊긴 아저씨의 형이 있다. 고품질 낚시대(いいつりざお)를 받을 수 있지만 이미 12번 도로에 있는 낚시의 명소에서 낚시대를 받았다면 그렇게 도움은 되지 않을 것이다.

2 세키치쿠시티 체육관(セキチクシティイジム)

6번째 리더인 쿄우(キョウ)를 비롯해 독이나 수면 등의 특수공격을 사용하는 트레이너가 많다. 이곳은 사파리존에 가기 전에 공략해 핑크배지를 얻자.

3 원장의 집(園長의 家)

원장은 틀니를 잃어버려 말을 잘 못한다. 사파리존에서 금틀니(きんのいれば)를 가져다 주면 답례로 비전머신04를 준다. 이 속에 있는 카이리키(かいりき)를 사용하면 바위를 움직일 수 있으니 서둘러 원장의 집에 있는 바위를 밀어보자.

4 사파리존(サファリゾーン)

이곳에는 진귀한 PM이 가득하다. 다만 PM을 모으는 데 정신을 팔려 금틀니와 비전머신03을 찾는 것을 잃어버리지 말자.



간판을 보는 것만으로 이름이 도감에 추가된다

리더대결 : 6

독 PM을 사용하는 쿄우에 대항하기 위해서는 지면 PM나 에스퍼 PM가 유리. 그 중에서도 지진(ジシン)은 효과가 탁월하다.

체육관에 들어가 곧바로 진행하면 눈 앞에 리더 쿄우가 있고 앞은 벽으로 막혀 있다. 재빨리 코너를 찾자. 엑스버튼을 누르면 화면의 색이 변해 보기 쉬워진다. 에스퍼 PM를 사용하는 적에게 벌레 타입이 유리하지만 비도루에서 진화한 PM는 에스퍼와 독 타입을 갖고 있다.



엑스버튼을 누르면...

아이템 리스트

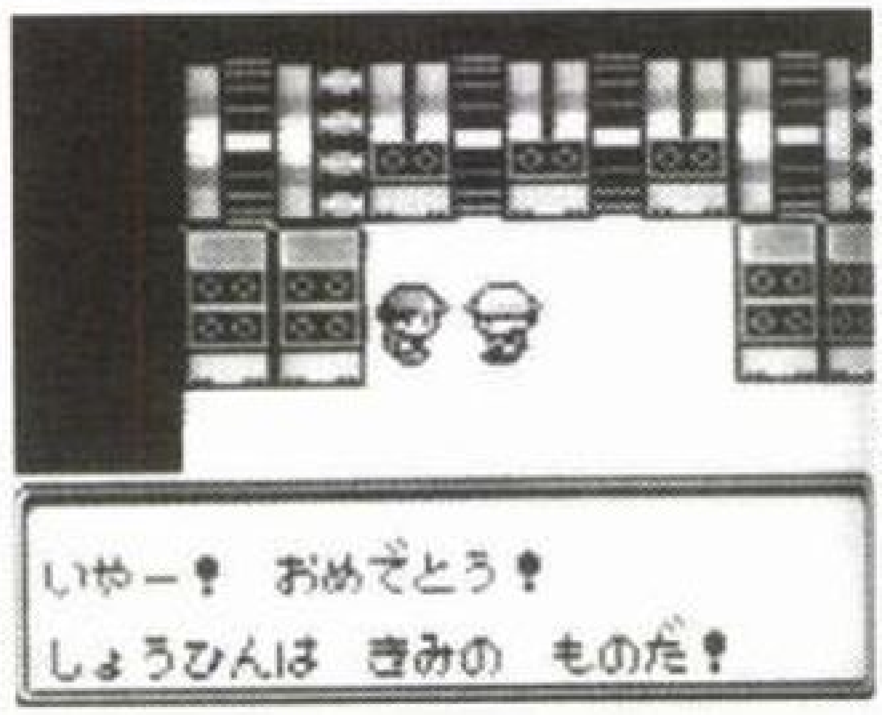
핑크배지(ピンクバッジ) : 싸우지 않을 때에는 나미노리(なみのり) 기술을 사용할 수 있다

비법머신06

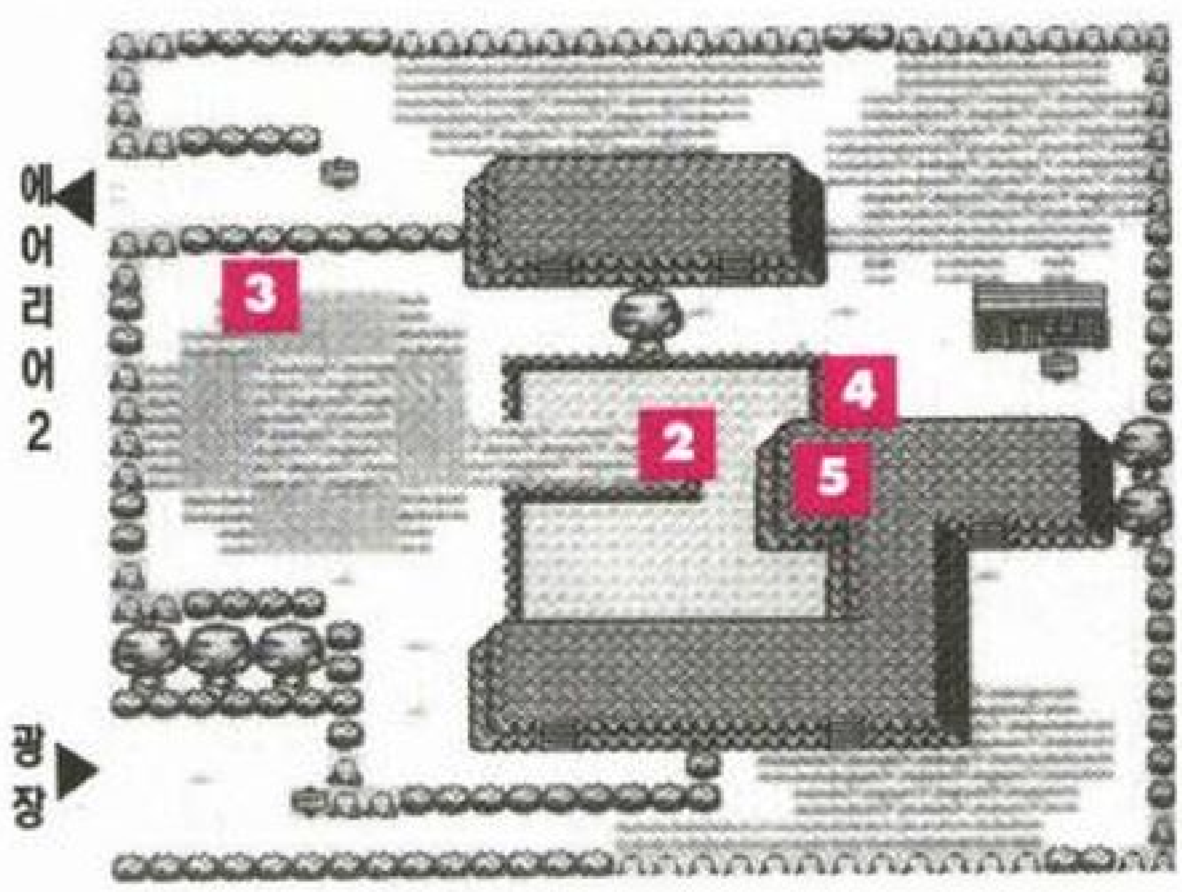
사파리존

사파리 게임은 1회에 500엔. 게임이 시작할 때 사파리볼 30개 외에 돌과 먹이를 얻게 된다. 돌을 사용하면 PM를 잡기 쉬워지고 먹이를 사용하면 도망가기 어려워진다. 제한시간은 일보 걷을 때마다 조금씩 감소한다. 시간과 사파리볼이 없어진 시점에서 게임이 종료된다.

이곳은 상당히 넓기 때문에 3회 정도 나누어서 목적별로 들러보는 것이 좋다. 처음에는 트레저하우스(トレジャーハウス)에 가서 비전머신03을 얻자.



PM이 나미노리(なみのり)를 습득하면 목적지까지 횡단할 수 있어 시간이 감소된다



16.17.18번 도로

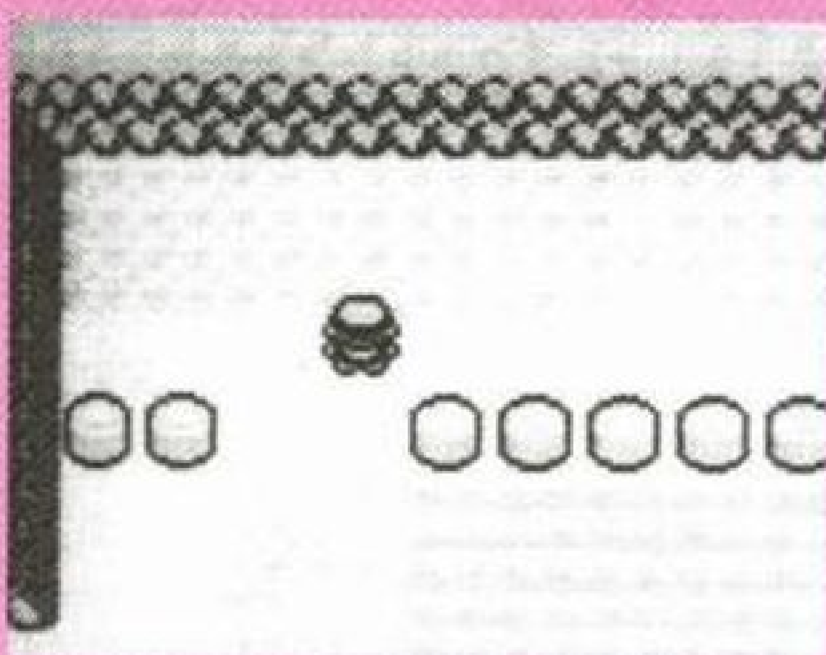
세키쿠와 비단벌레 시티가 연결되는 도로는 자전거로밖에 통과할 수 없다. 16번 도로에 진입하면 17번 도로는 긴 내리막길로 되어 있다. 16번 도로 왼쪽 윗층의 집에서 비전머신02를 얻어 새 PM에게 '창공날기(そらおとぶ)'를 익히게 하자.

CHECK POINT.

전설의 PM 산더는 3마리 중 한마리로 전기 타입의 기술을 사용해 오므로 지면(地面) PM를 데리고 가면 유리하다. 하지만 실수로 쓰러뜨리면 두 번 다시 입수할 수 없다.



전설의 PM 산더


이 장소에서 '나미노리( )'를 사용해 이전에 갈 수 없었던 장소로...

CHECK POINT.

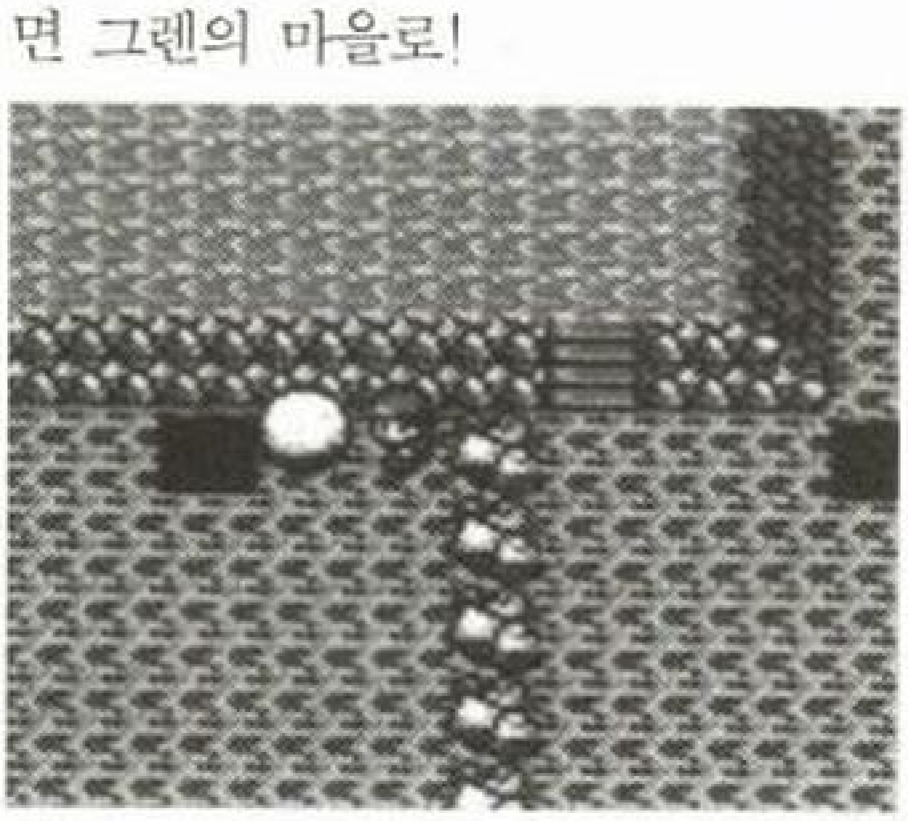
전설의 PM 프리더는 지하 4층의 작은집에 있다. 지하 3층에 있는 두개의 바위를 떨어뜨리면 진행할 수 있게 된다.



프리더와 (얼음) 타입.

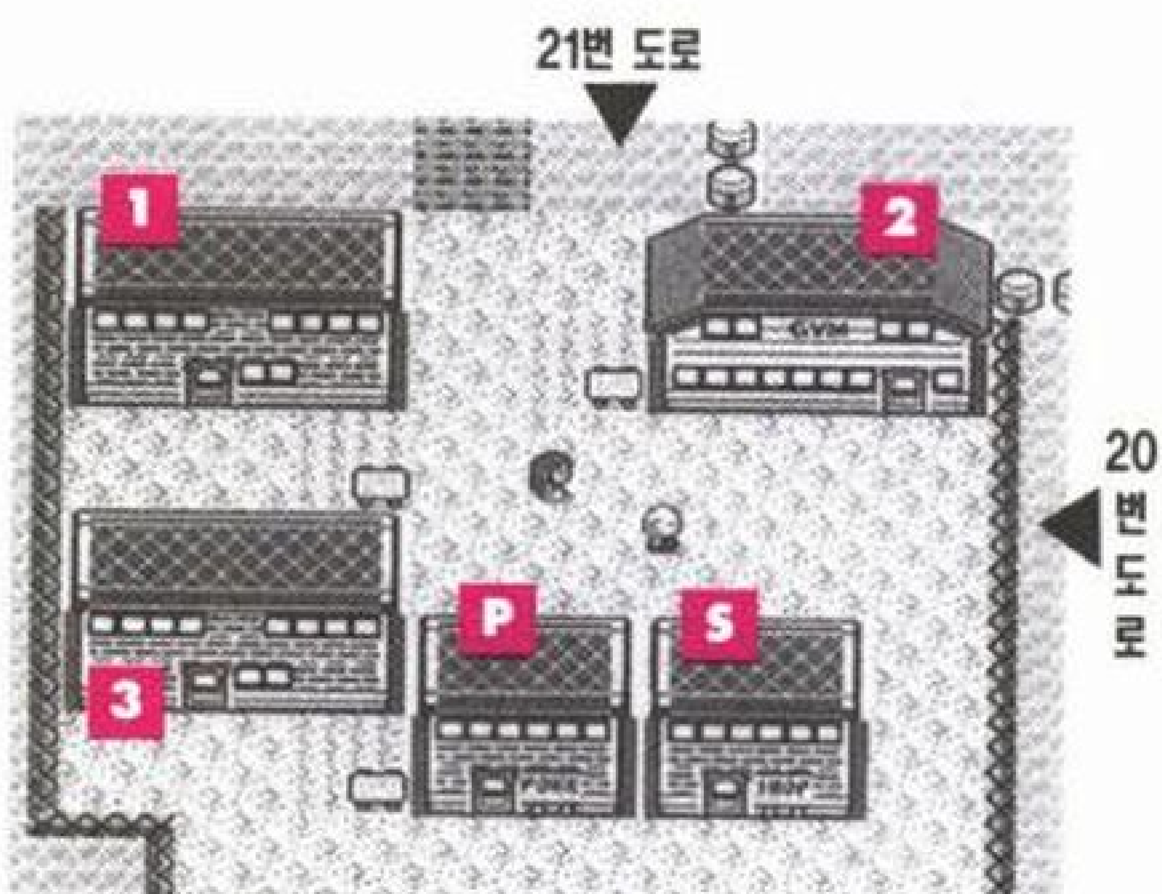
쌍둥이 섬(ふたご島)

쌍둥이 섬의 포인트는 지하 3층과 4층 수로. 출구로 가기 위해 카이리키(カイキリ)를 사용해 1층에 있는 쌍둥이 돌을 각각 구멍으로 떨어뜨리자. 지하 3층까지 떨어뜨리면 급류를 막을 수 있다. 지하 4층에는 전설의 새 PM 프리더가 있다. 여기에서도 지하 3층의 바위를 떨리자. 동굴을 빠져나가면 그렌의 마을로!


1층에서 바위를 떨어뜨리고 그 구멍 속으로 뛰어내리자

그렌 타운(グレンタウン)

쌍둥이 동굴을 빠져나와 20번 水道를 향하면 그렌 타운. 달맞이 산에서 입수한 화석의 비밀이 드디어 밝혀지고... 체육관에서는 7번째 PM 배지를 입수하게 된다.



1 PM 저택

여기에는 비밀의 PM 기록이 남겨져 있다. 하지만 그 정체불명의 PM는 여기에도 없다.

2 그렌섬 체육관

7번째의 리더 '카츠라(カッラ)'가 있지만

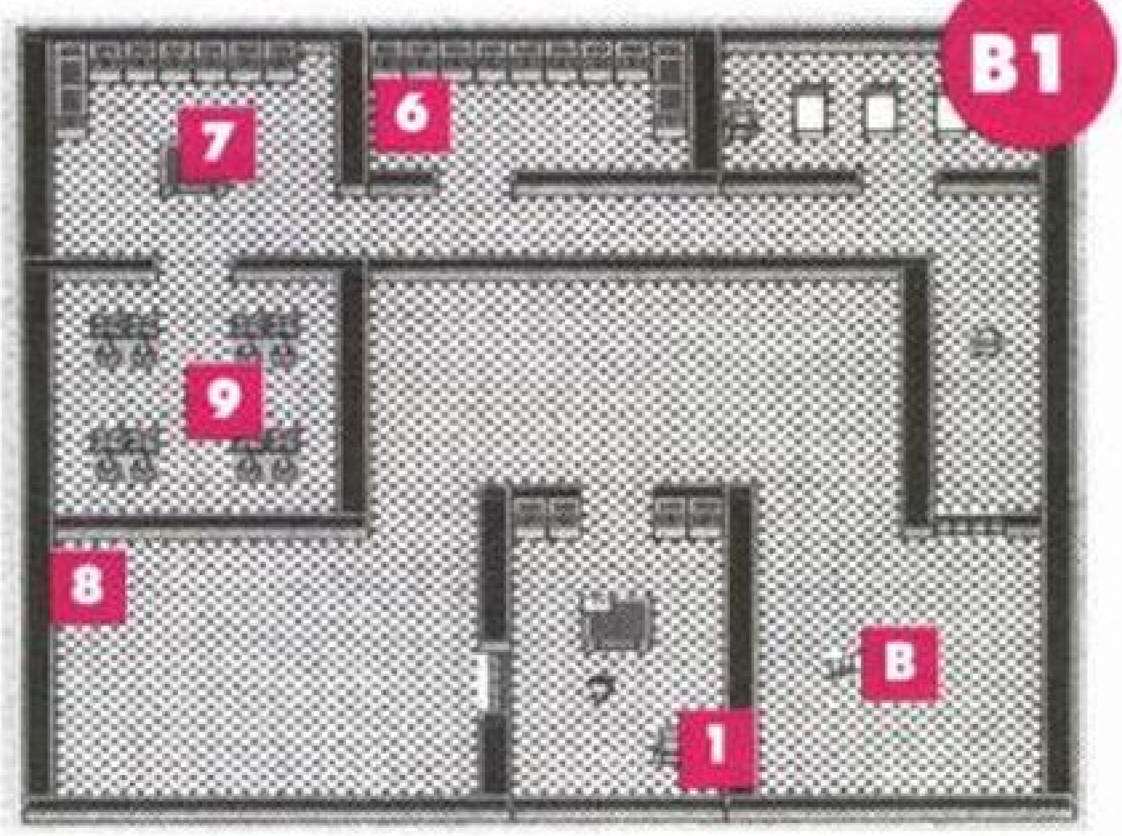
처음에는 열쇠로 잠겨 있어 들어갈 수 없다. 이곳을 열기 위해서는 PM 저택에 있는 비밀의 열쇠(ひみつかぎ)가 필요하다.

3 PM 연구소

PM의 화석을 연구하고 있는 사람이 있으니 카이노카세키(カイのかせき), 코우라노가세기(コウラのかせき), 히미츠노코하크(ひみつのコハク)를 회생시키자.

PM 저택

3층 남쪽에는 벽이 갈라져 있는 부분이 두군데 있다. 지하 1층으로 이어지는 계단이 있는 장소에 가려면 왼쪽으로 뛰어내리자. 오른쪽은 건물의 출구로...



리더대결 : 7 카츠라

PM 저택에서 발견한 비밀의 열쇠를 사용하면 체육관으로 들어갈 수 있다. 카츠라는 炎 PM을 갖고 있다. 대적하기 위해서는 물, 지면, 바위 타입이 필요하다.

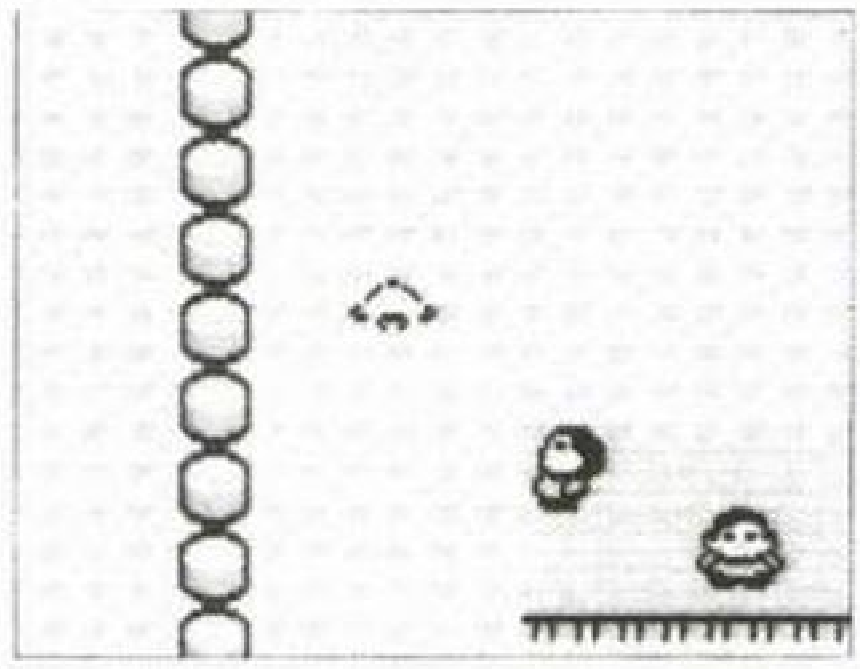
몬스터 리스트	
ガーディ가디 LV42	ポニータ포니타 LV40
ギャロップ캬로프 LV42	ウインディ윈디 LV47

아이템 리스트	
크림존배지(クリンゾンバッジ)	소지하는 것만으로 자신의 PM의 특수능력이 상승된다.
비법머신 38	PM에 다이몬지(ダイモンジ)를 습득시킬 수 있다

21 수로

그렌의 북쪽의 수도(水道)를 올라가면 최초의 마을 마사라로 돌아올 수 있게 된다. 도중에 있는 트레이너들과 싸워 돈과 경험치를 모아두자.

다음의 목적지는 토키와 시티. 이전에 들어갈 수 없었던 PM 체육관에서 8번째의 배지를 입수하자.



21번 수로의 왼쪽 끝으로 진행해 가면 트레이너와는 싸우지 않고 통과하게 된다

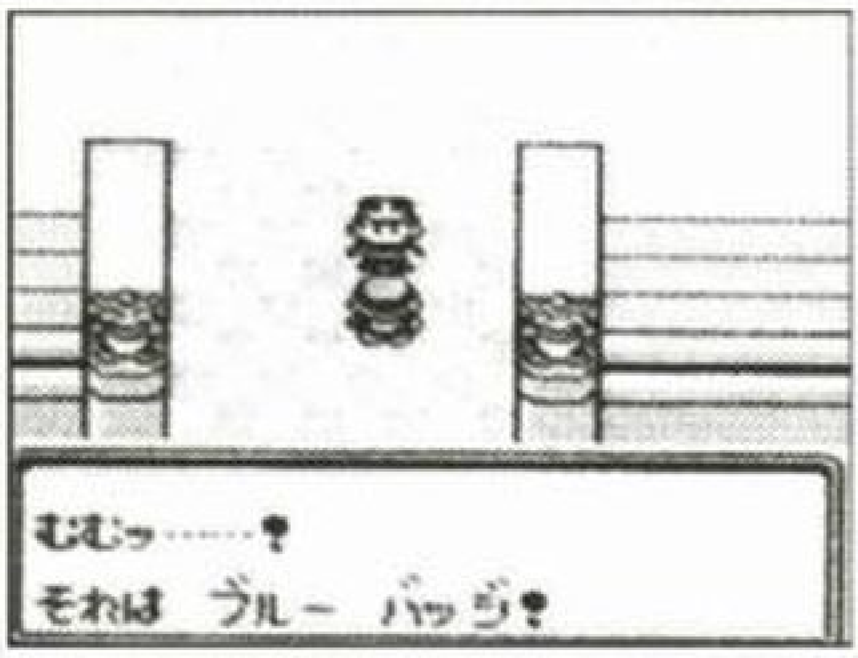
리더대결 : 8 사키키

8번째 리더는 다름아닌 로케트단의 보스 사카키. 기다리고 있는 것은 지면과 독 타입. 이쪽은 에스퍼와 草, 水 타입을 중심으로 파티를 짜자.

아이템 리스트	
그린배지(グリーンバッジ)	어떤 레벨의 몬스터라도 말하는 것을 들을 수 있다.
비법머신27	PM에게 '지진(じわれ)'을 습득시킬 수 있다

23번 도로

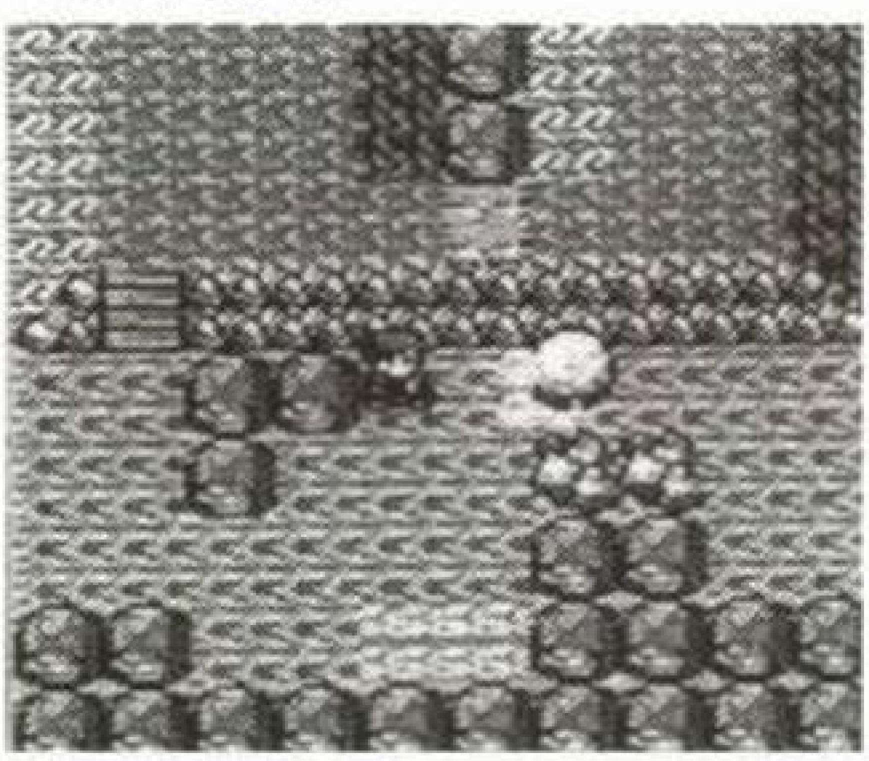
PM 링 게이트를 통과하면 이 도로가 나온다. 여기에 오면 8개의 배지를 모두 갖고 있어야 한다. PM 트레이너는 없고, 야생 PM도 일정의 숲에서밖에 출현하지 않는다. 이곳을 빠져나오면 챔피온 로드라는 최후의 던전에 돌입하게 된다.



PM 링 게이트. 배지를 소지하고 있는지 체크된다

챔피온 로드

여기에서는 카이리키(かいりき)를 사용해 바위를 움직여 둥근 스위치 위에 두어야 앞으로 진행할 수 있다. 트레이너들도 모두 강적. 하지만 그들에게 쩔쩔매면 다음의 사천왕(四天王)에게 이길 승산은 없다. 이곳 어딘가에 3번째 전설의 새 '파이야(ファイヤ)'가 있다.



둥근 스위치가 있는 곳까지 바위를 밀자

세키에이 고원(セキエイ高原)

챔피온 로드를 빠져나오면 드디어 PM 링 본부가 있는 세키에이 고원. 건물 안에는 PM 센터와 숍이 있다. 일단 사천왕이 있는 방까지 들어가면 모든 싸움이 끝나지 않는 한 되돌아 갈 수 없다.

사천왕대결 : 1 칸나(カンナ)



얼음 PM를 사용하는 첫번째 사천왕.

사용 몬스터

■쥬곤(ジュゴン) / LV 54
수면(ねむる)과 냉동 빔(れいとんビーム)에 주의. 상대를 움직이지 못하게 한다.

■파르센(パルシェン) / LV 53
오로라빔(オーロラビーム)과 용해캐논(とげキャノン)을 사용. 특히 연속공격 용해 캐논에 조심하자

■야도란(ヤドラン) / LV 54
울음소리(なきごえ)와 카라니고모루(からにこもる)로 공격력과 방어력을 낮춘다

■루쥬라(ルージュラ) / LV 56
광분(あばれる)을 사용해 상대를 혼란(こんらん)시키면서 그 사이에 회복한다.

■라프라스(ラプラス) / LV 56
얼음 공격인 눈보라(ふぶき)와 짓누르기(のしかかり)가 상당히 위압적이다

사천왕대결 : 2 시파(シバ)



사용하는 PM는 격투, 바위, 지면 등. 이것에 대항하기 위해서는 풀, 물, 비행, 곤충, 초능력 등의 타입이 필요하다. 물론 시바가 사용하는 PM에 따라 이쪽에서도 PM을 재빠르게 교체하자. 특히 이와크는 한마리째와 두 마리째가 레벨이 다르기 때문에 구사하는 기술도 다르니, 조심하자.

사용 몬스터

■이와크(イワーク) / LV53
타다키츠게루(たたきつける) 등을 사용하지만 수(水) 타입이라면 두렵지 않다.

■에비와라(エビワラー) / LV55
수종류의 'パンチ(펀치)'를 사용한다. 수(水) 타입 그대로 인 채는 불리하므로 타입을 바꾸자.

■사와무라(サワムラ) / LV55
에비와라(エビワラ)와 같이 수종류의 킥 공격을 해 온다.

■이와크(イワーク) / LV56
특수공격으로 자신의 공격, 방어력을 높인다. 에스퍼 타입으로 쓰러뜨리자

■카이리키(カイリキ) / LV58
에스퍼 타입으로 싸우자.

사천왕대결 : 3 키쿠코(キクコ)



무서운 것은 3마리 고스트 PM. 듣지 않는 기술이 많고 혼란시키거나 마취를 사용한다. 노멀, 얼음, 독, 충 타입은 전투에 내보내면 안된다. 여기에서 유일하게 대항할 수 있는 것은 에스퍼 계. 싸우기 전에 파티의 선두에 세우자.

사용 몬스터

■겐가(ゲンガ) / LV 56
혼란(混亂)이나 마취(眠らされてしまう) 기술을 사용한다.

■골뱃트(ゴルバット) / LV 56
가끔은 키쿠코(キクコ)가 겐가(ゲンガ)를 흡수해 이 골뱃트를 사용한다.

■고스트(ゴースト) / LV 55
유메쿠이(ゆめくい)와 나이트헤드(ナイトヘッド) 등을 사용한다.

■アーボック / LV 58
키쿠코는 여기에서도 아보크의 HP가 감소하면 겐가로 바꾼다.

■ゲンガ / LV 60
아보쿠와 교환하는 것도 있다.

사천왕대결 : 4 와탈(ワタル)



드디어 사천왕 최후의 상대. 와탈은 드래곤을 사용해 맹공격을 가한다. 특히 '하카이고우센(はかいこうせん)'을 조심하자. 같은 타입인 드래곤이나 얼음 PM으로 대항하자. 전설의 새 '프리자(フリザ)'가 있으면 안심. 화석에서 프테라(プテラ)를 회생시키면 더 좋다.

사용 몬스터

■카라도스(ギャラドス) / LV58
하카이고우센은 잘못하면 일격에 당하기 쉬우므로 타입에 주의하자

■하쿠류(ハクリュ) / LV56
'고속이동(こうそいどう)'을 사용할 때 공격하자.

■프테라(プテラ) / LV60
하카이고우센이 위력적이다.

■카이류(カイリュ) / LV62
방어(バリヤー)와 고속이동, 스피드가 탁월, 지면에서 싸우자.

최종 전투 - [라이벌]



사천왕을 모두 쓰러뜨리면 라이벌이 등장. 라이벌이 사용하는 PM는 모두 6마리. 후반에 등장하는 3마리에 대해서는 게임 스타트 시에 주인공이 선택한 PM에 따라 변하기 때문에 PM의 출현 종류는 3가지 패턴으로 되어 있다.

궁극의 포켓 몬스터

포켓 몬스터 트레이너의 최종 목적은 PM 도감을 완성시키는 것. 이 게임의 엔딩에는 사천왕과 최후의 적이 등장한다. 이 5명의 적을 모두 쓰러뜨리면 동행했던 PM들이 포켓 몬스터 링의 전당입구를 만들어 준다. 이 전당에 150종류를 모두 넣게 되면 궁극의 포켓 몬스터 마스터가 될 수 있다.

젤다의 전설 -꿈꾸는 섬-



장 르 : RPG
제작사 : 닌텐도

기본 조작법

이　　동 : 방향키 조작
밀　　기 : 바위 등에는 밀면 움직이는 것들이 있는데 링크를 바위에 붙이고 밀고 싶은 방향으로 방향키를 누르고 있는다.
뛰어내리기 : 절벽 등에서 낭떠러지 쪽으로 방향키를 누르고 있는다.
검 공 격 : 검을 선택한 후 버튼을 누른다. 화초를 자를 수도 있다.
회전공격 : 검을 선택한 후 버튼을 누르고 있다가 놓는다. 주위의 적들에게 강력한 공격을 할 수 있다.
방　　어 : 방패를 선택하고 버튼을 누른다. 웬만한 공격은 막아낼 수 있다.
점　　프 : 록의 깃털을 선택한 후 버튼을 누른다. 짧은 거리의 함정을 뛰어넘거나 적의 공격을 피할 때 사용한다.
들어올리기 : 힘의 팔찌를 얻으면 물건을 들어서 던질 수 있다. 레벨이 높아지면 무거운 것을 들어올리는 것도 가능하다.
달 리 기 : 페가수스 부츠를 선택한 후 버튼을 누르고 있으면 된다. 검과 함께 장비한다면 대쉬공격도 가능하며 달리는 도중에 점프를 하면 더욱 멀리 뛸 수 있다.
땅 파 기 : 삽을 장비하고 버튼을 누르면 땅을 팔 수 있다. 땅을 파다보면 중요한 아이템도 발견할 수 있다.
건너가기 : 훅샷을 장비하고 건너편의 장애물을 향하여 발사한다.

게임의 저장

A+B+SELECT+START버튼을 동시에 누르면 세이브 화면이 나온다. 건물이나 미궁 등에서 세이브하면 로드시 입구에서부터 다시 할 수 있으나 필드상에서 세이브하면 그 전에 세이브한 건물 등에서부터 다시 시작해야 한다. 필드 곳곳에는 전화를 걸 수 있는 집이 있는데 이곳에서 전화를 건 후 세이브하면 최후에 전화건 집에서부터 게임이 시작된다.

특수 아이템

특수 아이템은 플레이어가 함부로 사용할 수 없는 이벤트 아이템들이다.

악기 : 총 8개를 모아야만 섬을 탈출할 수 있다.
소라 : 소라 조각을 20개 모으면 검을 파워업시킬 수 있다.
미궁 열쇠 : 5개로 이루어져 있으며 열쇠가 없으면 들어가지 못하는 미궁도 있다.
하트 조각 : 4개를 모을때마다 링크의 HP가 한칸씩 늘어난다.

미궁 아이템

미궁에서만 사용할 수 있는 아이템. 미궁마다 아이템이 따로 있으며 미궁을 돌아다니며 찾아내야 한다.

미궁 지도 : 미궁의 모든 장소들을 볼 수 있으며 통로가 어느쪽에 있는지도 알 수 있다.

석판 조각 : 미궁의 힌트를 알 수 있다.

컴퍼스 : 아이템 상자의 위치를 알 수 있다.

작은 열쇠 : 자물쇠로 닫혀져 있는 방에 들어갈 때 사용한다.

보스 열쇠 : 보스의 방에 들어갈 때 사용한다.

맵이 너무 방대해서 일일히 사진을 넣을 수 없는 관계로 전체 맵의 좌표는 〈X.Y〉로, 미궁의 좌표는 (X.Y)로 표시하였다. [왼쪽 맨 아래를 기준으로 가로축, 세로축]

스토리

사악한 왕 가논의 마수로부터 하이랄의 평화를 되찾은 링크는 또다른 재앙을 준비하기 위해 수행의 길로 떠났다. 괴로운 이국땅에서 수행을 마치고 고향 하이랄로 가기 위해 배를 탔을 때 갑자기 어디에선가 폭풍이 몰아쳐왔다. 거친 파도와 바람 앞에서 링크의 작은 배는 그대로 바닷속으로 가라앉아버렸다...

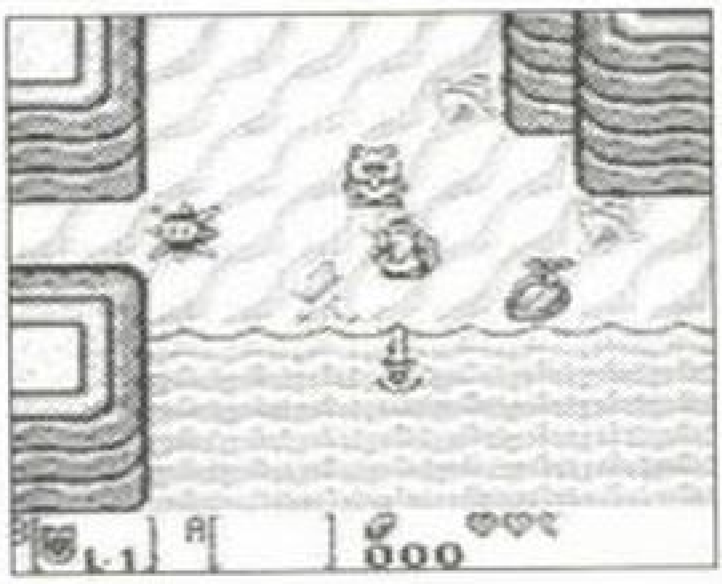
---어디에선가 목소리가 들려왔다. 그것은 왠지모르게 포근한 여자 아이의 목소리였다. 링크가 천천히 눈을 뜨자 그 곳에는 그를 걱정스런 눈빛으로 쳐다보고 있는 여자 아이가 있었다. 링크는 기적적으로 코보린트라고 하는 섬으로 떠내려 온 것이다. 이제부터 링크의 새로운 모험이 시작되는 것이었다.

1번째 미궁 : 꼬리 미궁

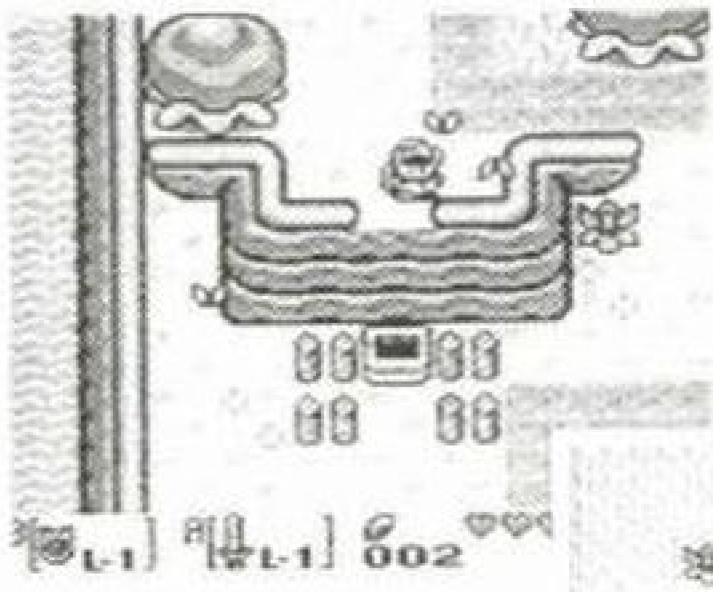
게임을 시작하면 링크는 어떤 집의 침대 위에 있다. 옆에는 링크를 구해준 소녀와 한 남자가 있다. 그들이 폭풍우 때문에 난파되어 이 섬까지 흘러들어온 링크를 구해준 것이다. 소녀를 보고 젤다공주가 아니냐고 묻는 링크에게 그 소녀는 자신의 이름은 마린이라고 말한다. 옆에 있는 남자는 마린의 아버지인 타린인데 말을 걸면 링크의 방패를 돌려준다.

이 마을(메베마을)에는 개성있는 여러 사람들이 살고 있고 아이템을 구입할 수 있는 상점, 크레인 캐처를 할 수 있는 곳, 게임의 진행을 위한 기본적인 조작법 등을 알 수 있는 도서관 등이 있다. 모두와 대화를 하고 도서관의 책들도 살펴보았다면 검을 찾으러 마을 남동쪽에 있는 해변으로 가자.

이제부터 몬스터들이 등장한다. 하지만 링크에게는 공격 무기가 없으므로 방패로 막으며 조심조심 이동하도록 한다. 뾰족한 가시몬스터는 움직이지는 않지만 몸이 닿았을 경우는 데미지를 입는다. 방패를 앞세우고 밀고 지나가자. 해안가에 있는 검을 발견하고 집으려는 순간, 갑자기 올빼미 한마리가 나타난다. 이 올빼미는 '프크로우'라는 올빼미인데 앞으로 링크가 어떻게 행동해야 하는지 계속해서 알려주는데 이 섬을 빠져나가려면 8개의 악기를 모아야 한다고 말한다. 검을 얻은 링크는 프크로우의 말에 따라 꼬리의 열쇠를 찾으러 마을 북쪽에 있는 숲으로 향한다.



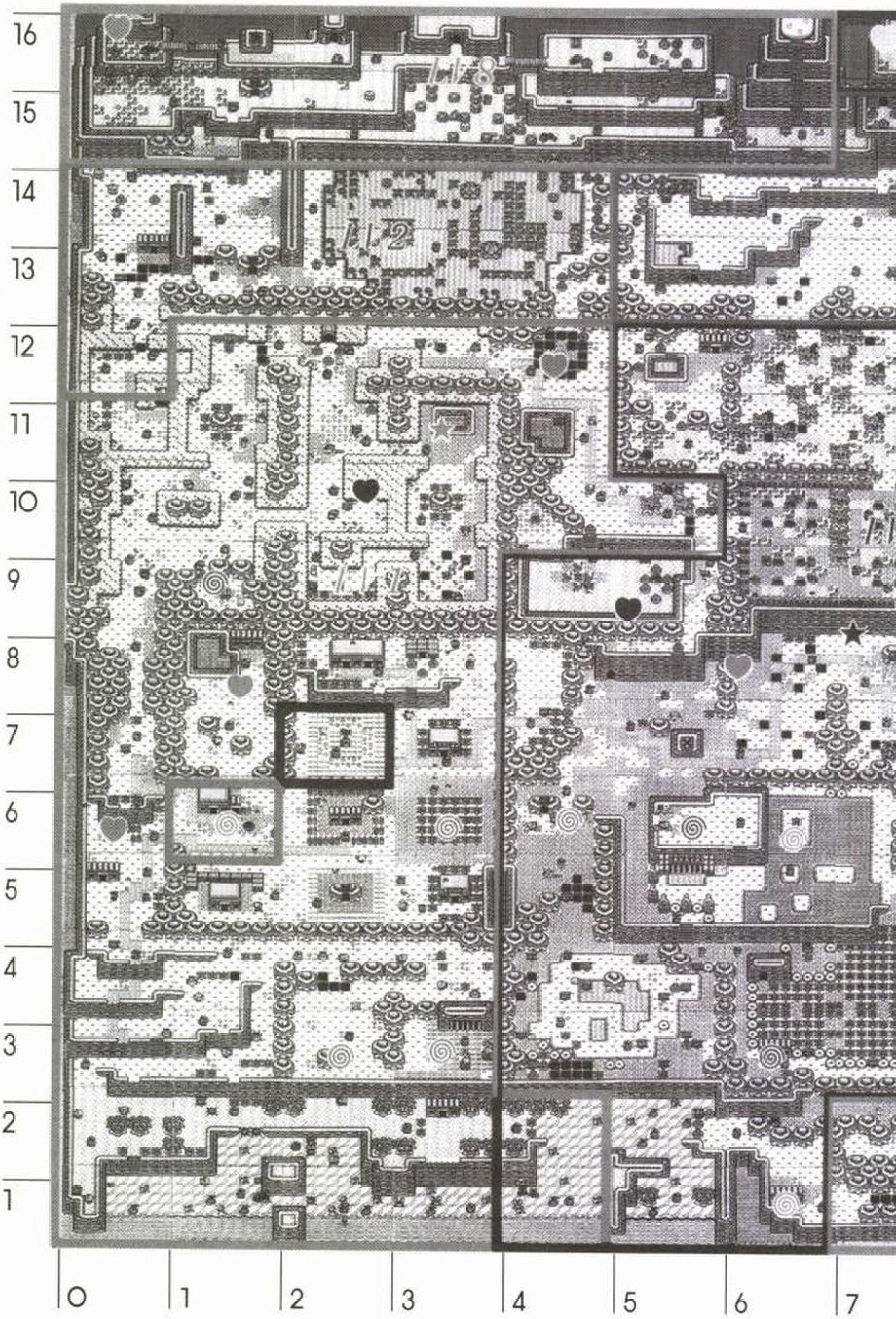
여기서 프크로우를 만나고 검을 얻게 된다

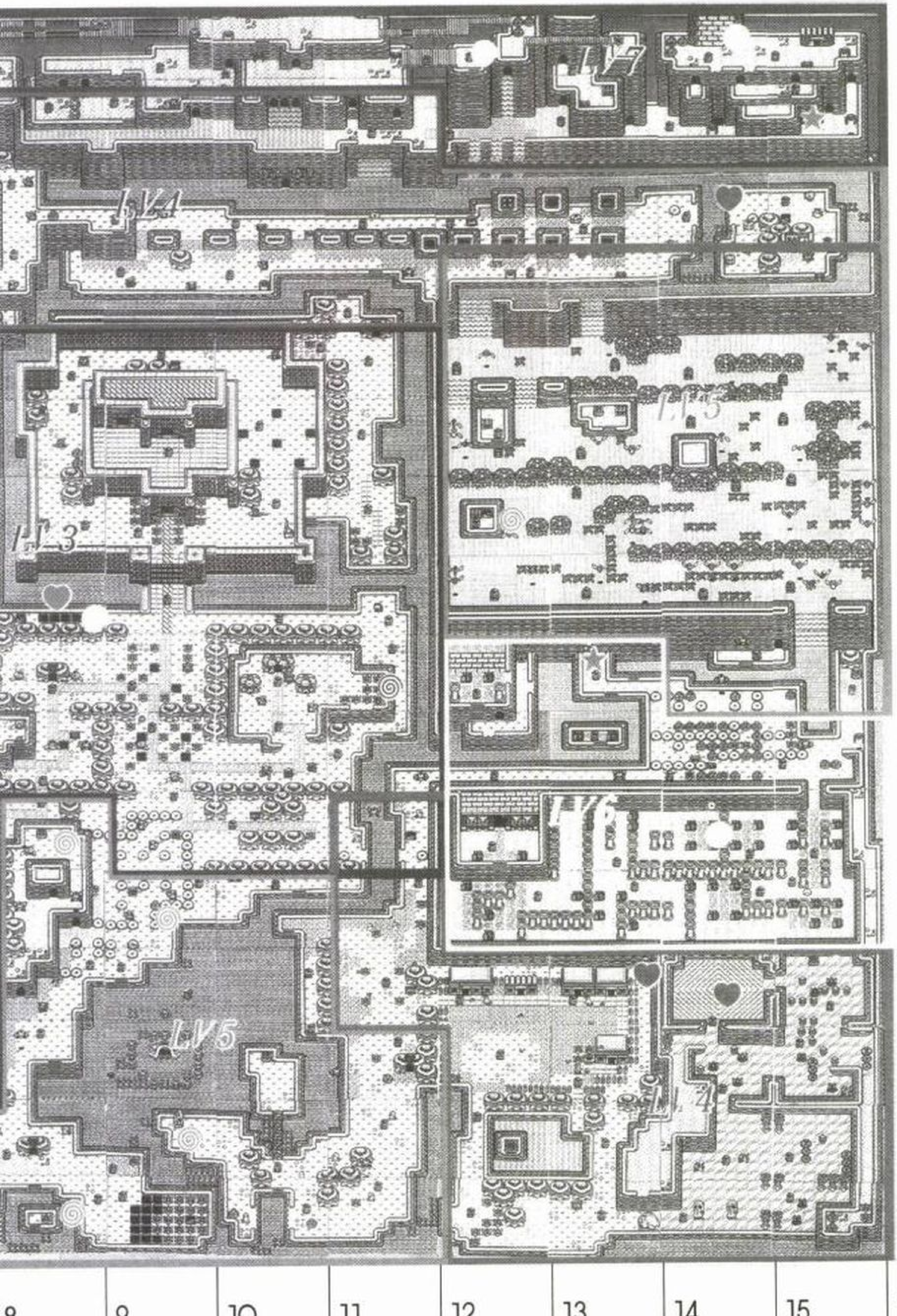


여기로 들어가면 하트 조각이...



화초밭을 조사하면 소라를 찾을 수 있다


16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
1
2
3
4
5
6
7


LV7
LV4
LV3
LV6
LV5
8
9
10
11
12
13
14
15
16



숲의 북쪽으로 가다보면 가는 길을 방해하는 너구리 한마리가 있다. 위로 계속 올라간다면 길을 잃어버리고 말 것이다. 숲 중앙부를 돌아다녀보면 동굴 하나를 발견할 수 있다. 이 동굴에는 바위, 수정 등이 있는데 바위는 밀 수 있는 바위와 그렇지않은 것이 있는데 밀 수 있는 바위라도 한번 밀면 움직이지 않으니 주의하자.
또, 수정은 검 공격으로 깨지고 부실해 보이는(?) 바닥위에 오래 있으면 바닥이 무너지므로 재빨리 움직여 장애물을 없애며 아이템을 얻도록 한다.

동굴을 빠져나오면 마법의 버섯을 얻을 수 있는데, 이 버섯을 가지고 숲 동남쪽에 있는 마녀의 집으로 가면 버섯을 마법의 가루로 만들어준다. 마녀에게 가서 버섯을 사용하면 된다. 마법의 가루를 얻었다면 너구리에게 가서 사용해 보자. 너구리는 괴로워하며 펄쩍펄쩍 뛰더니 타린으로 변한다. 이제 위로 가보자. 보물상자를 열면 꼬리 열쇠를 얻을 수 있는데 이 열쇠는 링크가 첫번째로 얻는 미궁 열쇠로, 이 열쇠가 없으면 꼬리 미궁에 들어갈 수 없다.

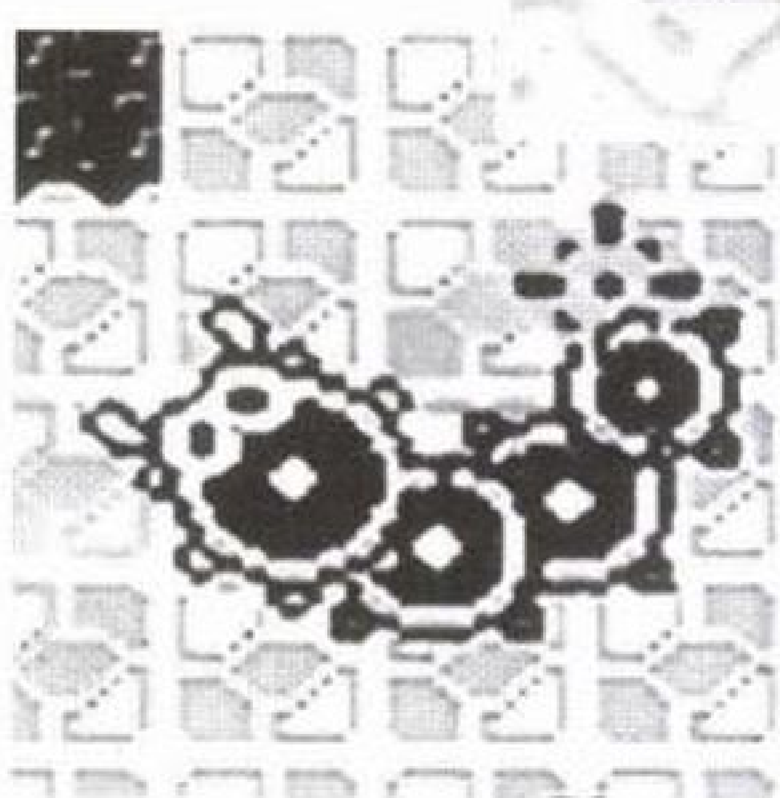
꼬리 미궁은 해안가의 〈4,2〉지점에 있다. 미궁속을 탐험할 때 주의해야 할 점은 여러 가지 트랙들이 있다는 점이다. 화면내의 적은 모두 죽이고 항아리는 들어보고 벽돌은 밀어보는 것은 필수적인 행동이다. 미궁에 들어가면 오른쪽과 윗쪽의 두 부분으로 길이 갈라져 있는데 오른쪽으로 가면 몬스터 두마리가 있다. 몬스터들은 일반적인 검 공격으로는 죽지 않는데, 검 공격으로 밀어서 절벽으로 떨어뜨리면 된다. 두마리 모두 처치하면 작은 열쇠를 얻을 수 있다. 입구 윗쪽 (4,2)은 적을 죽인 후 스위치를 밟으면 아이템 상자가 나타난다. (3,3)의 왼쪽 벽면을 보면 금이 가 있는 벽이 있는데 이곳은 나중에 폭탄을 얻은 후 다시 와서 뚫어보자. (3,5)은 왼쪽의 벽돌을 밀어서 'M' 모양으로 만들면 된다.



너구리에게 마법의 가루를 뿌리고 위로 올라가자

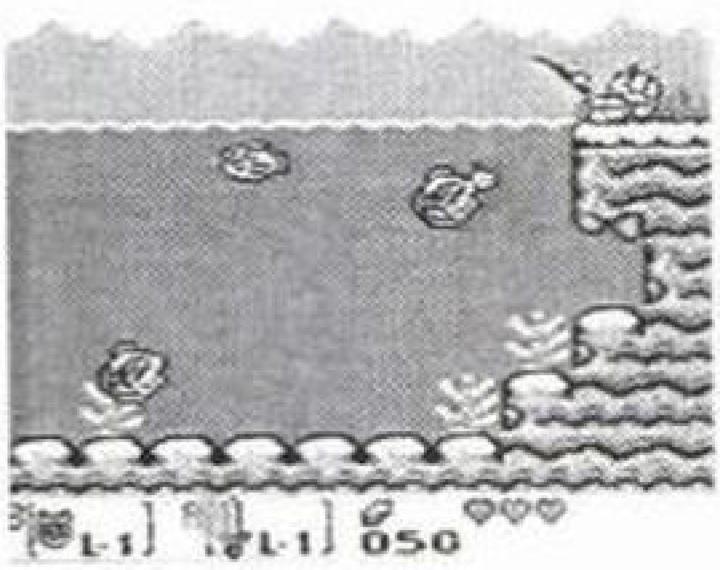

펭귄의 배에 있는 모양을 모두 같게 만들자


중간보스의 기둥굴리기를 점프로 피한 후 검으로 베자


꼬리 미궁의 보스

보스(7,5) : 보스의 꼬리를 공격하자. 좌우로 떨어지면 처음부터 다시 싸워야 하므로 화면 중앙에서 떨어지면 안된다.

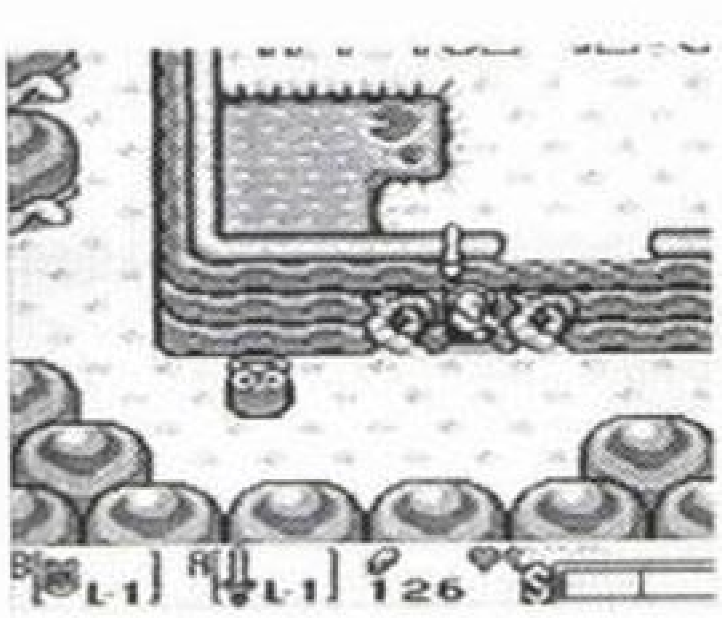
크래인 캐처 상점에 가면 크래인 캐처 기계에 요시 인형이 있는 것을 볼 수 있다. 이 인형을 뽑아서 마을 북쪽집에 사는 젊은 부부에게 주면 리본을 받을 수 있다. 왕왕이의 집 창고로 들어가면 새끼 왕왕이가 있는데 이 새끼 왕왕에게 리본을 주면 통조림을 받을 수 있다. 통조림을 받았다면 해변쪽에 있는 악어의 집에 가서 바나나와 교환하자.



낚시터에서 오른쪽 뚱뚱한 물고기를 낚으면 하트 조각을 얻을 수 있다

2번째 미궁 : 병의 미궁

마을로 돌아오면 왕왕이가 사라져서 모두들 웅성거리고 있다. 왕왕이 주인인 양양부인은 링크에게 왕왕이를 찾아달라고 부탁한다. 마을 북쪽의 숲과 늪을 지나서 〈6.13〉으로 가면 동굴의 입구가 있다. 이곳이 왕왕이가 붙잡혀 있는 곳이다. 이곳은 특별한

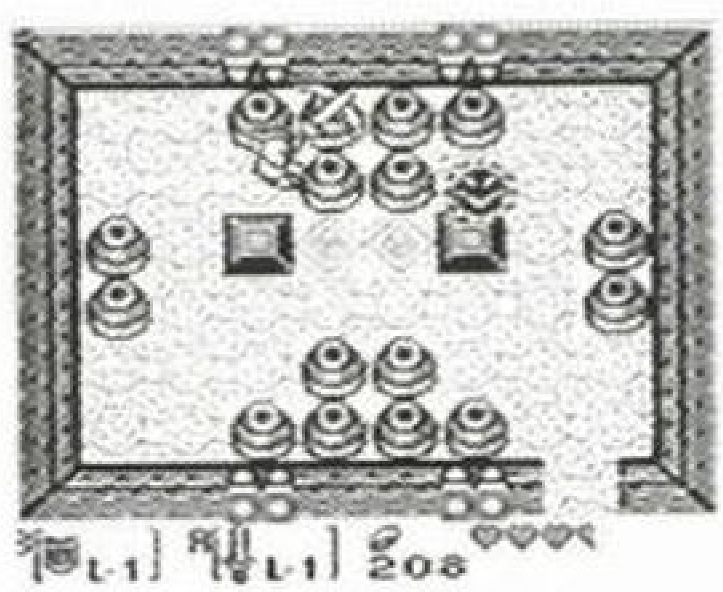


이곳이 왕왕이가 있는 곳의 입구

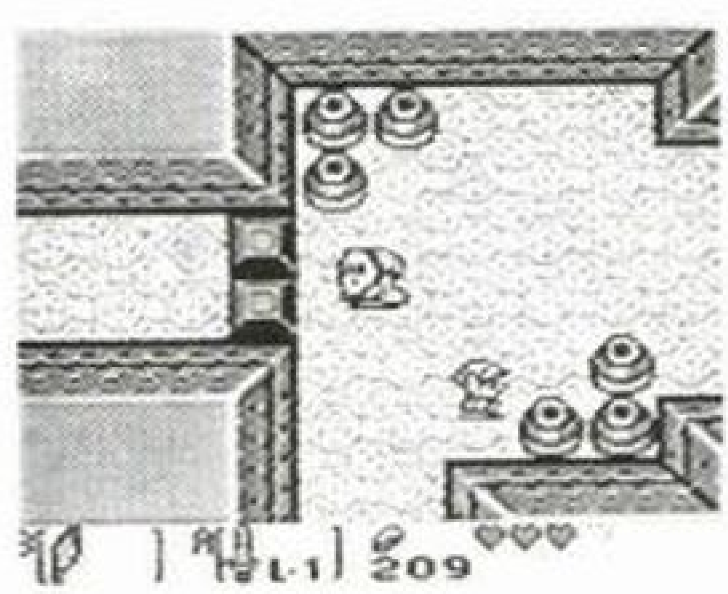
트랙도 없으므로 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 보스는 벽에 부딪혀서 움직이지 못할 때 검으로 공격하면 된다.

양양부인에게 가면 왕왕이를 산책시켜 달라고 부탁한다.

두번째 미궁인 병의 미궁은 왕왕이를 구하러 갔을 때 지나쳐갔던 늪에 있다. 입구가 꽃으로 둘러싸여서 들어가지 못했던 동굴이 하나 있을 것이다. 이곳의 꽃들은 왕왕이가 먹어치우므로 들어갈 수 있다. 미궁에 들어가면 깜깜한 방이 나올 것이다. 이곳의 중앙에 있는 촛대에 마법가루로 불을 붙이면 밝아지면서 문이 열린다. 앞으로 이런 트랩이 많이 등장하므로 기억해 두자. (6.2)의 몬스터는 링크가 움직이는 대로 따라서 움직이는데 방패가면을 쓰고 있어서 정면공격은 불가능하다. 검의 기를 모은 다음 뒤돌아 서있는 적을 공격하자. (2.7)의 방은 유령이 나오는데 촛대에 불을 켜면 힘의 팔찌를 얻을 수 있다. (7.2)의 몬스터는 달려올 때 방패로 막은 후 뒤집어졌을 때 검으로 공격하면 된다. (4.7)의 변환 스위



가운데 있는 블럭을 바닥 모양이 다른 곳으로 밀자



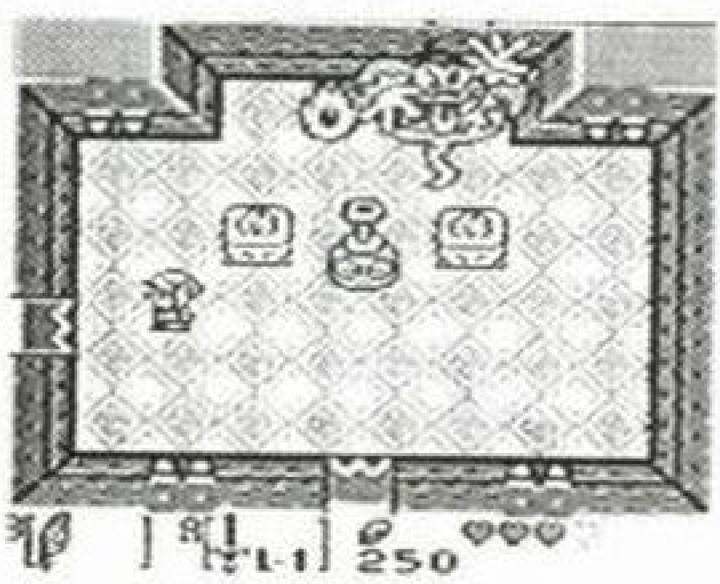
이 위치에서 공격하면…



이 방의 적들은 순서를 맞춰서 죽이자

치를 때리려면 항아리를 없애고 점프해야 한다. 그러나 왼쪽 항아리 옆에서 대각선 점프를 하면 항아리를 없애지 않아도 건너갈 수 있다. (7,7)의 토끼를 모두 없애면 지하 통로로 내려갈 수 있는데 아래로 내려가지 않는 바위가 있을 것이다. 이 바위는 링크의 몸무게만으로는 움직이지 않으므로 항아리를 한개 들고서 바위 위에 올라서자. (6,6)의 적은 죽이는 순서가 맞아야 한다. 우선 항아리를 던져서 토끼를 죽이고 토끼, 박쥐, 마법사의 순서로 죽이면 된다.

보스(7,5) : 보스가 병 안에 들어갔을 때 검으로 공격해서 병의 움직임이 멈추면 집어던지자. 병이 깨진 후에는 검으로 공격하면 된다.



램프의 지니?

3번째 미궁 : 열쇠 미궁

왕왕이를 양양부인에게 돌려주었으면 메베마을 동쪽에 있는 리처드 왕자의 별장 〈7,3〉으로 가자.



이곳의 바위를 들어올리면?

가는 도중에 공동묘지에 들러서 아이템을 체크하자. 남서쪽 공동묘지의 오른쪽 아래 묘비를 밀면 지하로 내려가는 계단이 나오는데 올라가는 계단을 통해 나오면 풀숲 가운데에 화초 하나가 있는 것이 보일 것이다. 화초를 베고 삽으로 파보면 소라를 발견할 수 있다.



이 하트 조각을 얻으려면 대각선 점프에 능통해야 한다

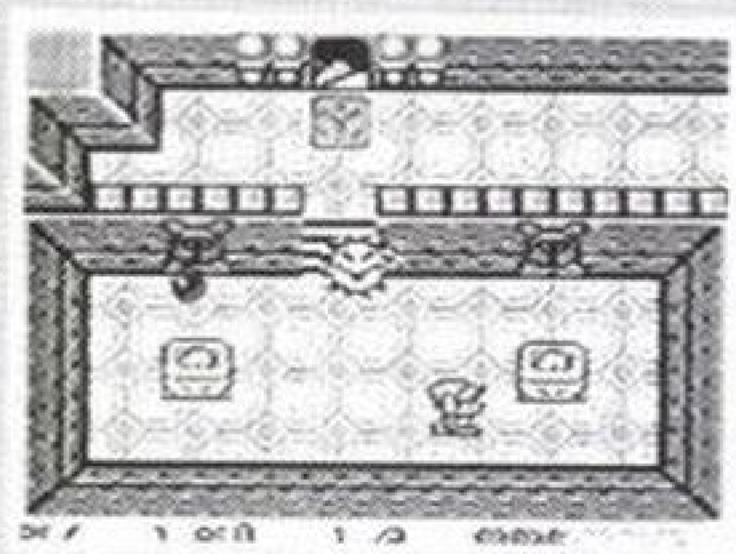
리처드 왕자의 별장으로 가는 길목에는 커다란 돼지모양(?)의 바위가 있는데, 폭탄으로 없앨 수 있다. 리처드는 자신은 원래 왕자였다고 말하고 북동쪽의 성에서 황금의 잎을 5개 찾아주면 세번째 미궁의 열쇠인 슬라임의 열쇠를 주겠다고 한다. 이 성에는 입구가 안 보이는데 오른쪽의 원숭이에게 바나나를 주면 동료들을 불러 다리를 만들어준다.

황금 잎의 위치

1.성 오른쪽 구멍 다섯개 안의 적을 없애면 된다.

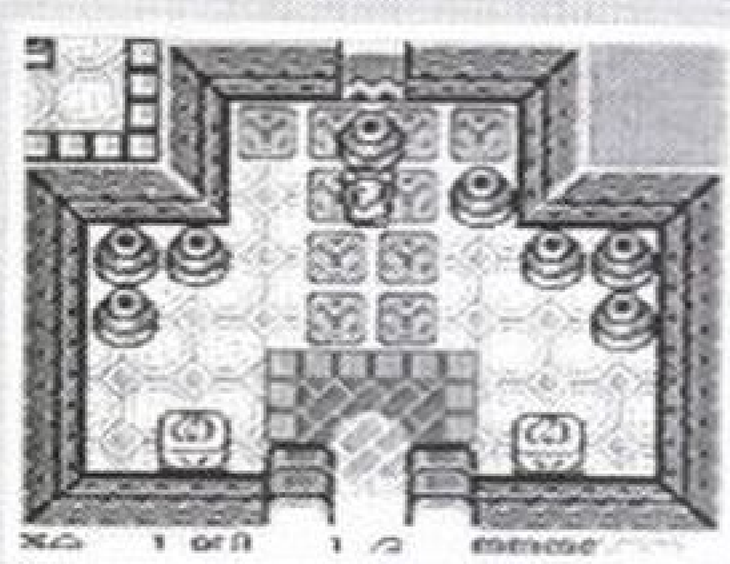
2.성에서 적이 나오는 방의 적을 모두 죽인다.

3.성 2층의 왼쪽 벽을 터뜨린 후 적을 죽인다.



이곳에 폭탄을 설치한다

4.성의 보스를 죽인다.



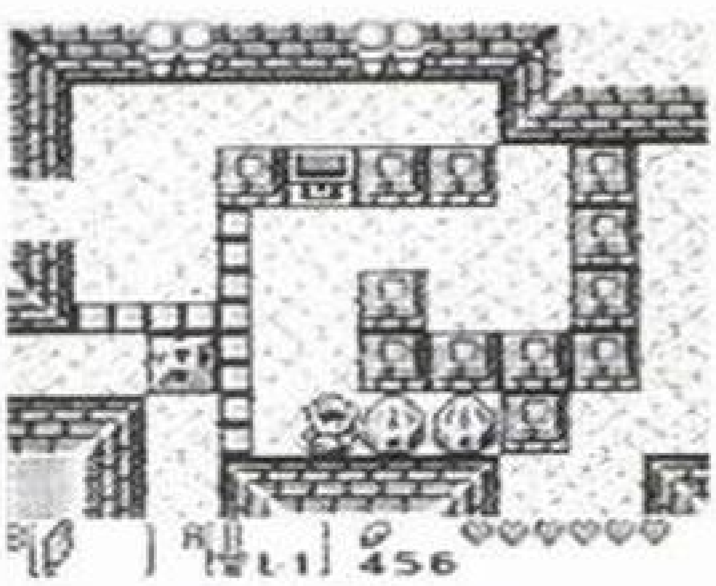
문을 열고 들어가려면 항아리를 던져라!

5.성 왼쪽의 까마귀를 죽인다.

리처드에게 돌아가면 리처드 옆의 상자를 밀고 비밀통로로 들어갈 수 있다. 비밀통로를 통해 올라가면 리처드의 화원이 나오는데 검으로 화초들을 자르고 함정을 피하며 나아가자. 부엉이 동상 앞의 화초를 베고 삽으로 파보면 슬라임의 열쇠를 얻을 수 있다.

열쇠 미궁은 〈6.5〉에서 슬라임의 열쇠를 사용한 후 리처드의 화원을 돌아가면 입구로 들어갈 수 있다. 미궁(2.4)의 적을 모두 죽이면 보물상자가 나타난다. 왼쪽의 작은 슬라임을 죽이려면 신발을 얻은 후 대쉬공격으로 큰수정을 깨고 올라가야 한다. 중간 보스는 3칸 전진하고 방향을 바꾸는데 방향을 바꿀 곳을 예측해서 폭탄을 먹이자. (4.6)의 왼쪽 벽은 폭탄으로 부수고 오른쪽 낭떠러지는 대쉬점프로 건너가면 된다. (3.6)의 계단으로 내려가려면 작은 열쇠 4개가 필요하다. 내려가면 인상 더러운 바위 때문에 지나갈 수가 없는데, 대쉬공격으로 때리면 바위가 아래로 떨어진다.

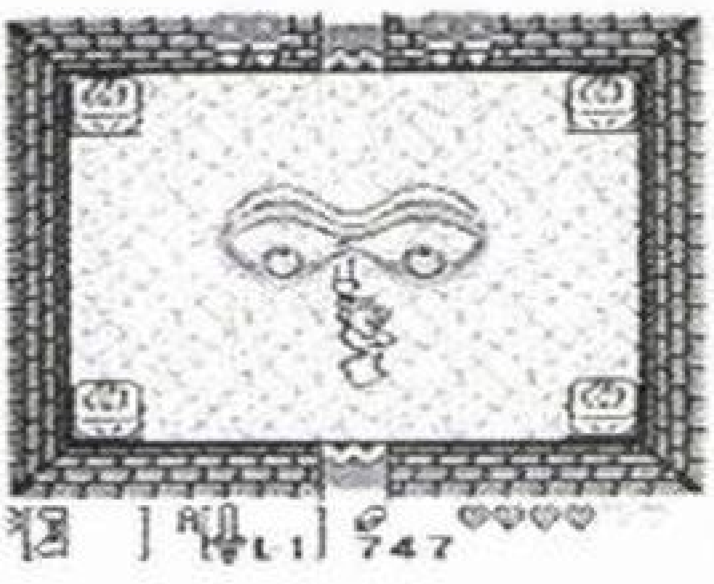
보스(6,3) : 대쉬로 벽에 부딪히면 보스인 슬라임이 공중에서 떨어진다. 슬라임의 눈을 대쉬공격으로 계속 가격하면 둘로 나뉘는데, 검으로 공격하면 된다. 슬라임이 점프했다가 떨어질 때 링크도 점프하지 않으면 데미지를 입는다.



커다란 수정은 대쉬공격으로



사라지며 이동하는 몬스터는 나타날 장소에 폭탄을 설치해두면 죽일 수 있다

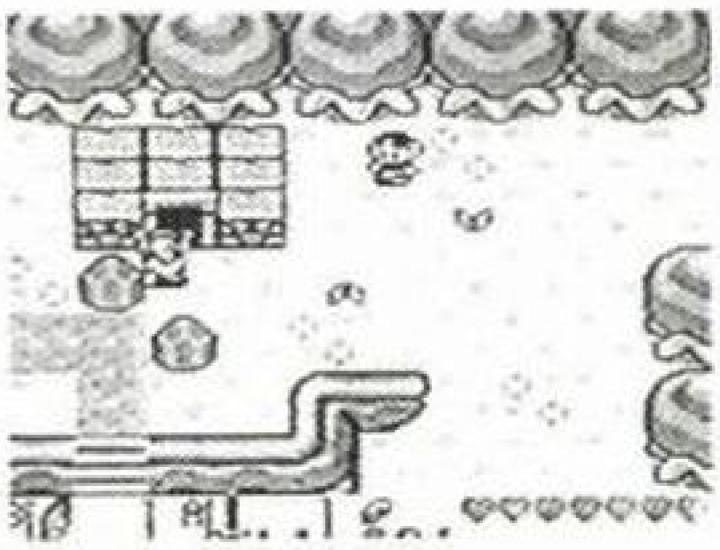


이런 식으로 연속공격을!

원숭이에게 바나나를 준 후 원숭이가 만들어준 다리에서 나무 막대기를 줍는다. 〈8,8〉에 가면 벌집 옆에 타린이 있는데 타린에게 막대기를 주면 타린은 벌들을 이끌며(?) 사라진다. 이제 벌집을 줍자.

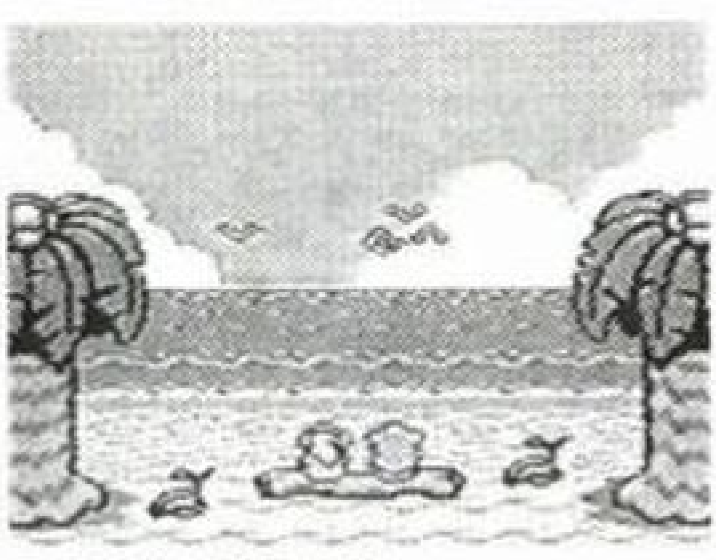
4번째 미궁 : 초롱아귀 동굴

메베마을의 북동쪽에는 꿈의 사당이 있다. 이곳에는 여러가지 음악을 연주할 수 있는 오카리나가 있다.



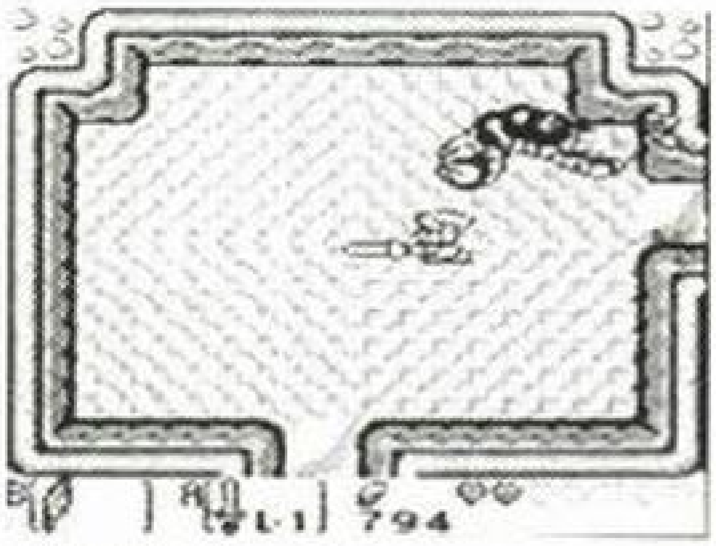
이곳이 꿈의 사당

오카리나를 얻었으면 마을 공원에 있는 마린에게 가서 노래를 배운다. 동물마을〈13.4〉로 가면 동물들이 마을 동쪽에 있는 가나 사막으로 가는 길을 잠이 덜깬 해마가 막고 있다고 말한다. 이 해마는 어떤 공격을 해도 비켜주지 않으므로 메베마을에 있는 마린을 데리고 오자. 마을에 오면 마린이 없는데 해변 동쪽끝〈6.1〉으로 가면 마린이 있다.



마린과의 즐거운 시간

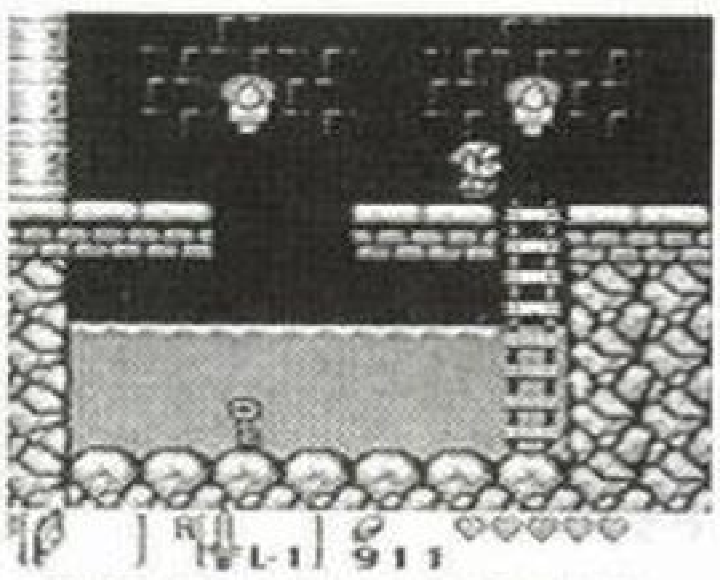
마린과 함께 해마에게 오면 마린은 노래를 부르고 해마는 길을 비켜준다. 이제 가나 사



머리가 약점

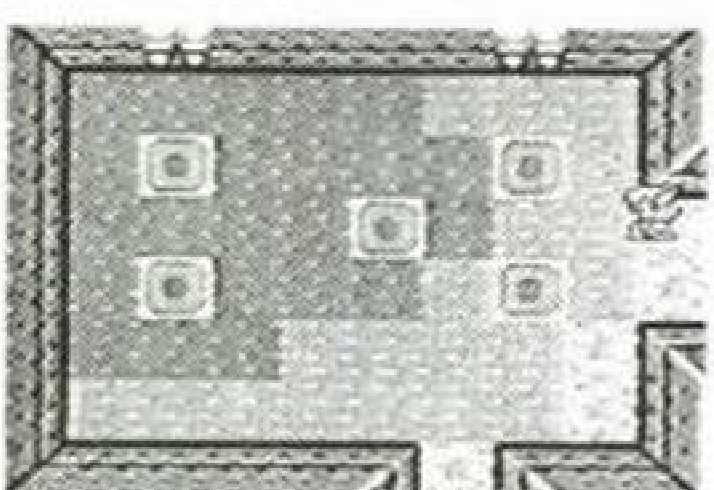
막으로 가자. 모래가 가운데로 빠져드는 곳에서 지네를 이기면 미궁 열쇠인 낚시꾼의 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠가 모래에 빠질 때 같이 빠지도록 한다.

이제 초원 북쪽에 있는 4번째 미궁 〈10.14〉으로 향하자. (6.4)의 낭떠러지는 가로,세로 모두 대쉬점프로 건너야 한다. (5.5)의 적을 모두 죽이면 열쇠가 구멍으로 떨어지는데 이 열쇠는 물갈퀴를 찾은 후에 얻을 수 있다.



물갈퀴를 찾은 후에 다시 오도록 한다

중간보스(5.6)는 머리 뒤가 약점이다. 대쉬공격으로 빠르게 이동하며 뒤를 때리자. (3.5)의 발판은 물갈퀴를 얻은 후 순서에 맞게 밟아야만 한다. '가운데-왼쪽아래-오른쪽위-왼쪽위-오른쪽아래'의 순서로 밟으면 된다.



순서를 맞추어야 하는 이상한 발판

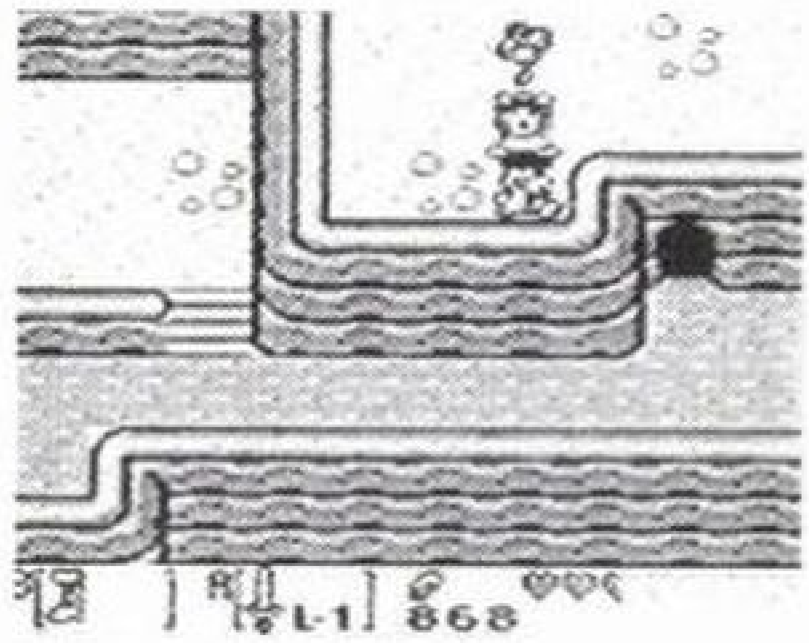


보스(2,5) : 물속에서 싸운다. 머리에 달린 초롱을 검으로 공격하면 된다.

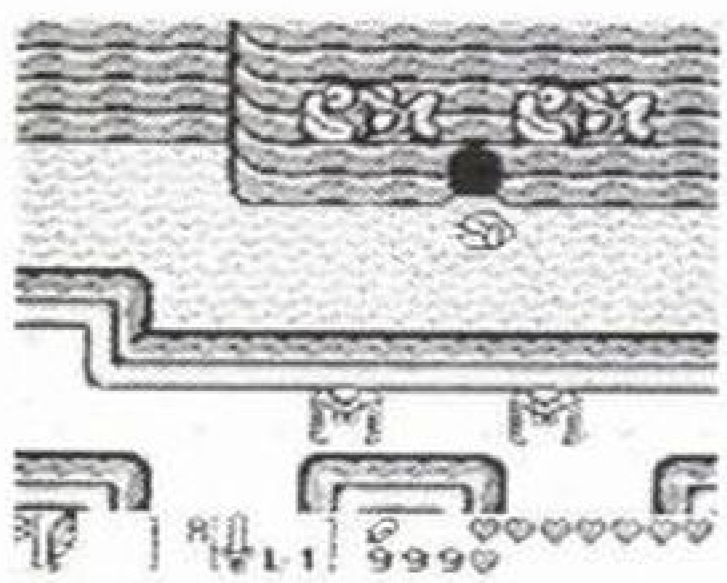
부하 물고기들을 주의하자.

동물마을의 곰 쿠마에게 벌집을 주면 댓가로 파인애플을 준다. 초롱아귀 동굴로 가는 도중에 바바루라는 배가 고파서 쓰러져 있는 쥐를 발견할 수 있다. 그에게 파인애플을 주면 하이비스카스라는 꽃을 얻는다.

하이비스카스를 얻었다!



5번째 미궁 : 메기의 큰입



맘보의 동굴

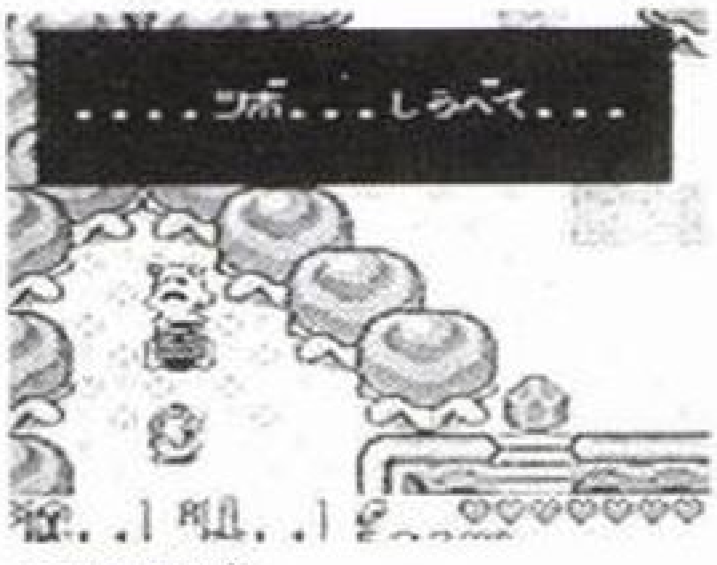
4번째 미궁의 출구로 나왔다면 왼쪽으로 가보자. 동굴이 하나 있는데 여기서는 맘보라는 물고기에게 맘보의 노래를 배울 수 있다. 이 노래를 미궁에서 사용하면 미궁 입구로, 필드에서 사용하면 맘보의 웅덩이로 갈 수 있다.



이곳이 하트의 위치

오른쪽으로 가다보면 동굴이 또하나 있는데 여기는 온통 물로 잠긴 곳이 나온다. 가운데에서 오른쪽 부분을 잠수해서 조사하면 하트 조각을 얻을 수 있다.

갑자기 유령 한마리가 따라온다. 이 유령은 집에 가고싶다고 하는데 해변의 빈집



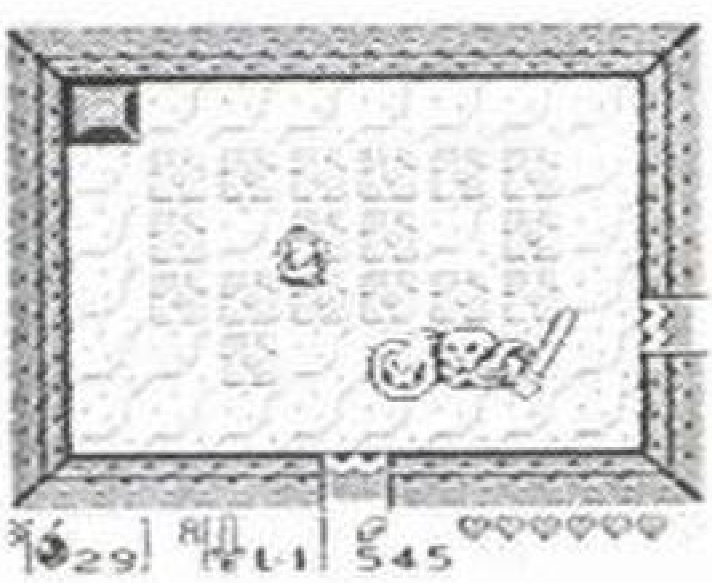
유령의 안식처

〈1.7〉에 데려다주면 다시 무덤으로 가고싶다고 한다. 유령의 무덤〈5.10〉은 마녀의 집 왼쪽에 있는데 유령은 고맙다고 하면서 자신의 집에 있는 항아리를 조사해 보라고 한다. 항아리에서는 소라를 얻을 수 있다.

〈10.1〉의 지하계단을 통해서 가면 폭탄의 소유개수를 2배로 만들어주는 박쥐를 만날 수 있다.

메기의 큰입 미궁으로 가는 도중에 브래지어를 잃어버려서 오도가도 못하는 인어〈10.4〉를 만날 수 있는데 왼쪽의 방법에 따라 인어를 도와주자.

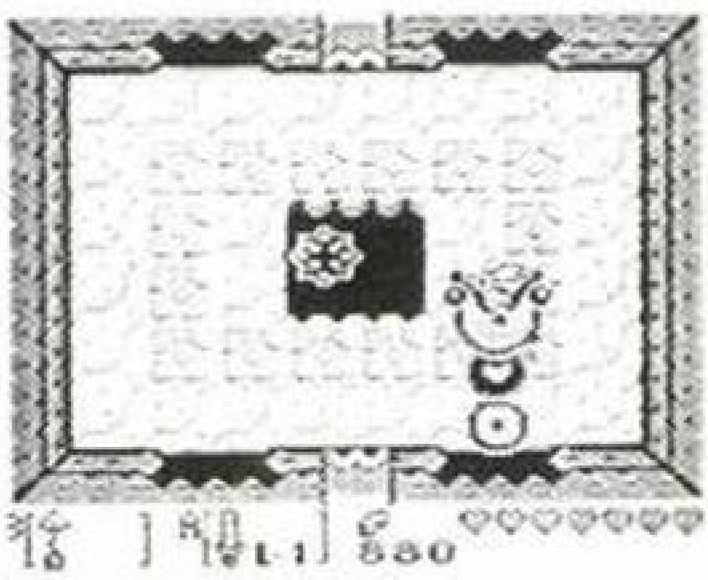
메기의 큰입〈10.3〉은 입구의 사방이 막혀있다. 왼쪽의 암초 사이에서 잠수하면 비밀통로를 발견할 수 있다. 입구 왼쪽에는 투구를 쓴 공룡처럼 생긴 몬스터가 있는데, 뒤에서 공격하지 않으면 물리칠 수 없다. (6.4)에서 처음 등장하는 첫번째 중간보스는 검에 기를 모아서 치면 산산조각이 나는데 이때 폭탄으로 공격해야 한다. 어느정도 데미지를 입으면 도망치는데 네번 이기면 물리칠 수 있다. 첫번째 중간보스를 완전히 물리치면 훅샷을 얻는다.



이때가 폭탄을 놓을 기회이다

(3.8)에서는 수정을 부순 뒤 블럭을 밀어 정사각형 모양을 만들면 문이 열린다. (4.3)은 칼날 장애물 4개가 움직이기 때문에 점프로 넘어가는 것은 무리이다. 훅샷을 사용해서 건너가자. 이 미궁은 훅샷을 사용하면 엄청나게 많은 아이템들을 얻을 수 있다. 모두 얻도록 하자. (5.4)의 열쇠문을 열고 왼쪽으로 가면 두번째 중간보스가 등장한다. 거미 2마리인데 눈을 뜨는 순간에 훅샷으로 눈을 공격하자.

보스(4,7) : 가운데의 꼬리를 마구 돌리며 공격해온다. 약점은 네개의 구멍에서 나타났다 사라졌다하는 얼굴. 공격당하기 전까지는 계속해서 한 구멍에서 얼굴을 내밀므로 얼굴을 내밀때 훅샷으로 얼굴을 끌어당겨서 검으로 공격하자.

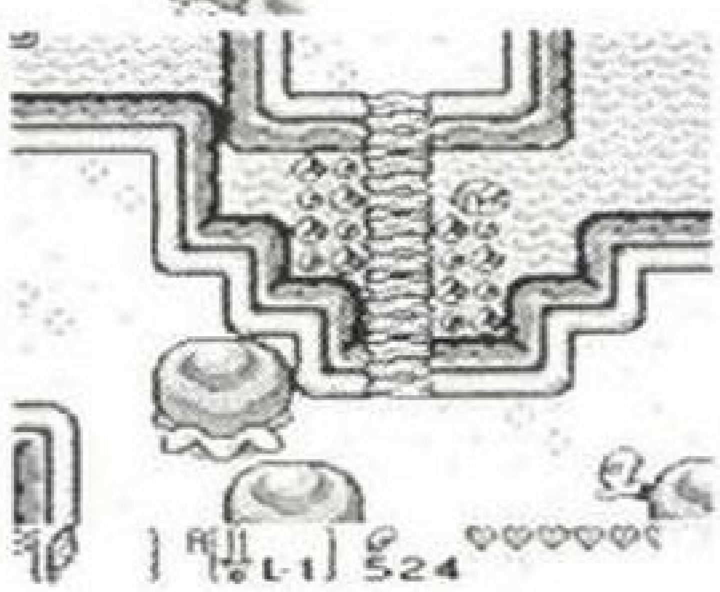


이런 식으로 공격하면 된다

하이비스카스를 동물마을에 있는 염소에게 가져다주면 편지를 주며 이상한 숲에 있는 라이트씨 〈1,13〉에게 전해달라고 한다.



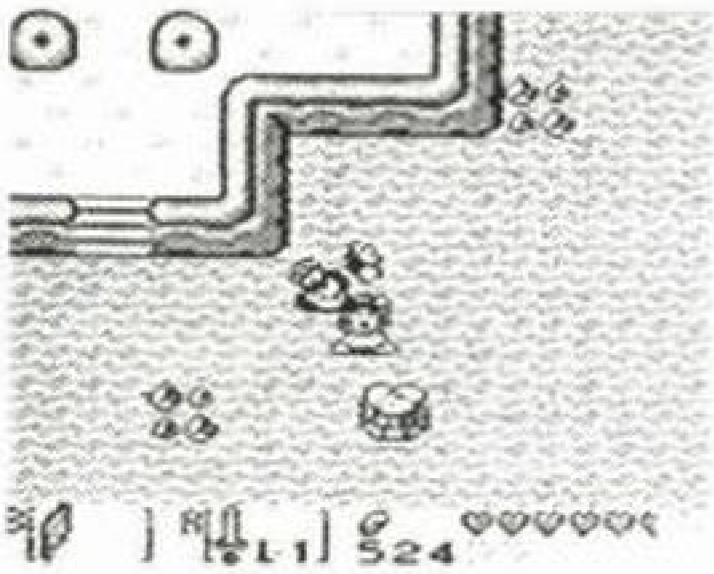
이곳이 라이트씨의 집이다



이곳에서 잠수하면 된다

편지를 무사히 전해주면 라이트는 빗자루를 주는데 이 빗자루를 메베마을의 야호 할머니 〈2,5〉에게 가져다주자. 할머니에게 빗자루를 주면 할머니는 기뻐하며 낚시바늘을 준다. 〈11,3〉에는 다리가 있는데 이 다리의 오른쪽을 보면 이끼가 없는 곳이 보일 것이다. 이곳에서

잡수하면 낚시꾼 아저씨를 만날 수 있는데 낚시바늘을 주면 웬 브래지어를 건져준다.
브래지어를 인어에게 가져다주면 잠시 링크를 시험해 본 후에 기뻐하며 인어의 비늘을 준다


인어의 비늘을 얻었다

6번째 미궁 : 얼굴의 신전

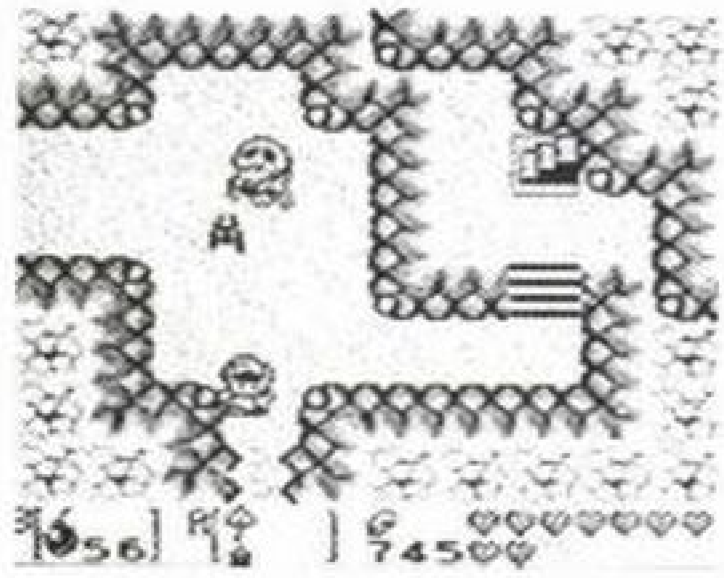
〈5.5〉에는 화살표 표지판이 있다. 이 화살표를 따라서 이동하면 표지판들이 아주 많이 나오는데 다른 표지판은 건드리지 말고 앞의 표지판 화살표가 가리킨 표지판만을 조사하자. 이런 방법으로 조사를 반복하면 비밀계단이 생기고 죽은자를 살릴 수 있는 개구리의 노래를 배울 수 있다. 주의할 점은 표지판 기준으로 이동해야한다는 점이다. 표지판을 읽는 링크의 위치를 기준으로 이동하면 안된다.



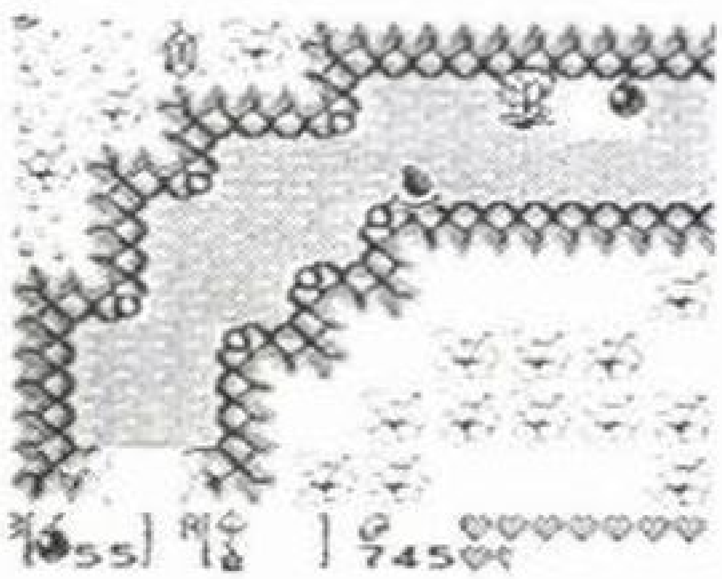
표지판의 화살표를 따라가자

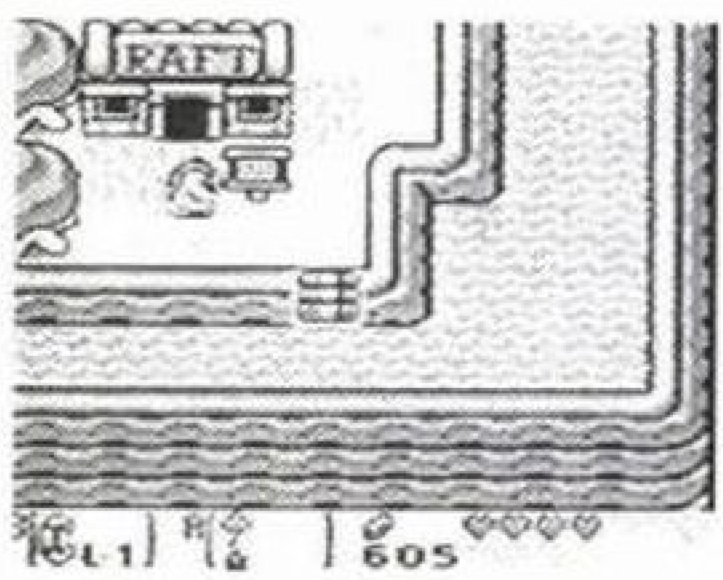

개구리의 노래를 배운다

전체지도의 오른쪽 윗부분을 배회(?)하면 여러가지 이벤트와 아이템들을 얻을 수 있다.


이곳을 폭탄으로 뚫자

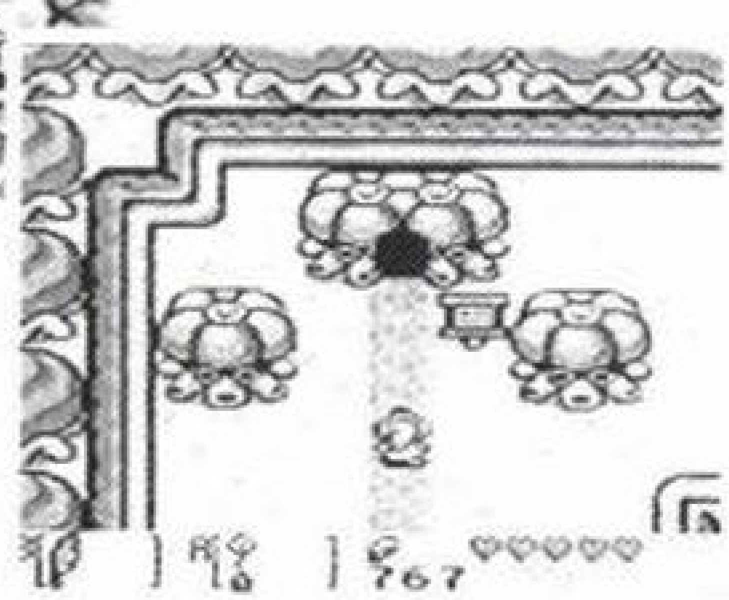
보물상자 5개가 있는 곳이 있는데 한번에 모두 얻어야한다.


여기에 폭탄을 놓으면 된다



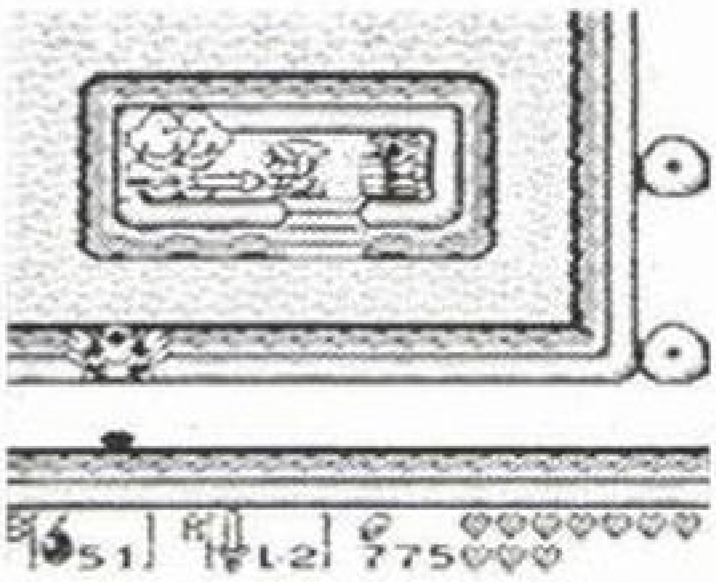
돈을 주고 보트여행을 할 수 있는 곳도 있다

이제 미궁 열쇠인 얼굴의 열쇠를 얻으러 가자. 얼굴의 열쇠를 얻으려면 활이 필요하므로 메베마을의 상점에 가서 필히 구입하도록 한다. 〈16.7〉의 입구로 들어가면 석상들이 많이 있는 장소가 나온다. 석상들 중에는 직접 건드리면 살아서 움직이는 것도 있으므로 방패로 밀며 이동하자. 계속 이동하면 신전이 나오는데 이곳의 보


소라를 20개 모았다면 이곳(11,8)에 와서 검을 파워업시키자

스는 화살을 마구 쏘면 쉽게 이길 수 있다. 보스를 이기면 열쇠를 얻고 벽화를 볼 수 있다.

얼굴의 신전〈13.8〉에 들어가려면 이곳〈14.7〉의 석상을 밀고 지하로 내려가야 한다.

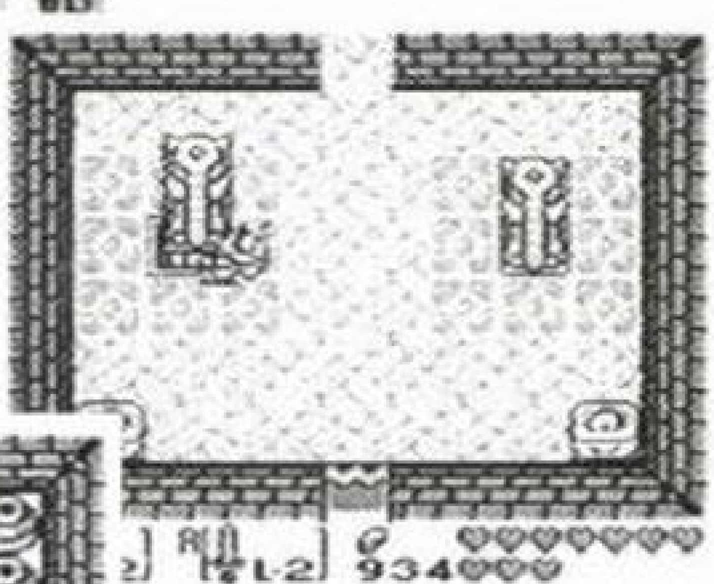


여기가 지하로 내려가는 곳이다

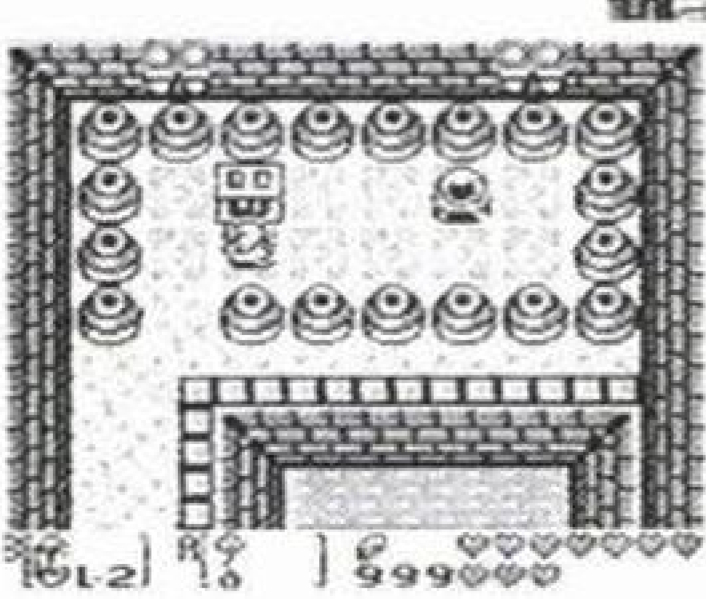
얼굴의 신전은 변환스위치를 잘 사용하는 것이 클리어의 열쇠이다. (2.4)의 오른쪽 벽을 폭탄으로 뚫어버리자. 또 왼쪽 위의 항아리를 들면 스위치가 나온다. (3.1)등에서 새롭게 등장하는 불을 발사하는 마법사는 불을 방패로 막고 활을 사용하거나 사라졌을 때 나타날 장소에 폭탄을 설치하면 쉽게 죽일 수 있다. (6.4)의 중간보스는 공을 던지는데 던지는 공을 집어서 적을 맞추어야 한다.



이곳을 폭파시키면 중간보스에게 통하는 통로가 생긴다



코끼리상을 들면 통로가 나오는데 이 통로로 들어가지 않으면 미궁에 빠지고만다



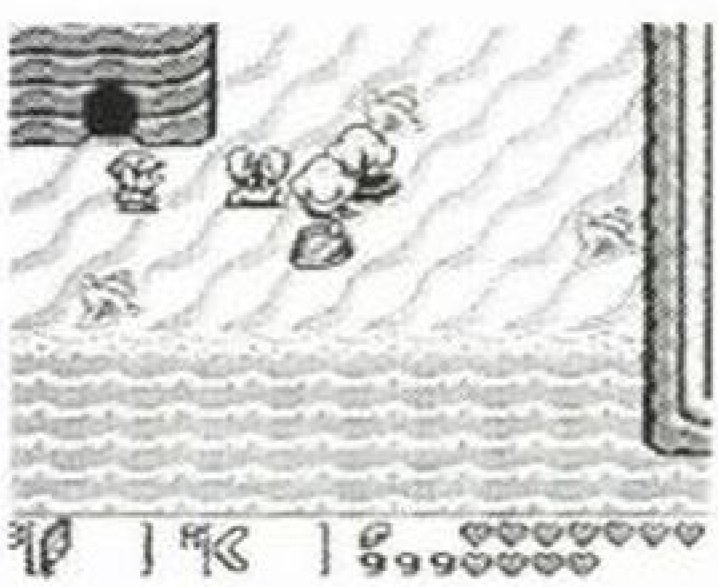
이 상자는 항아리를 던지면 열린다

보스(5,5) : 보스는 항아리와 바닥 타일을 마구 던진다. 적의 얼굴 가까이에 폭탄을 설치하면 이길 수 있다.

<11,1>에서 훅샷을 사용해서 건너와서 <10,2>에 있는 인어의 동상에 가서 인어의 비늘을 사용하자. 인어의 동상이 옆으로 밀리며 비밀계단이 나타나는데 지하에는 안보이는 몬스터들이 공격하므로 대쉬를 사용하여 재빨리 위로 올라가서 모든것을 볼 수 있는 통찰의 렌즈를 얻자.

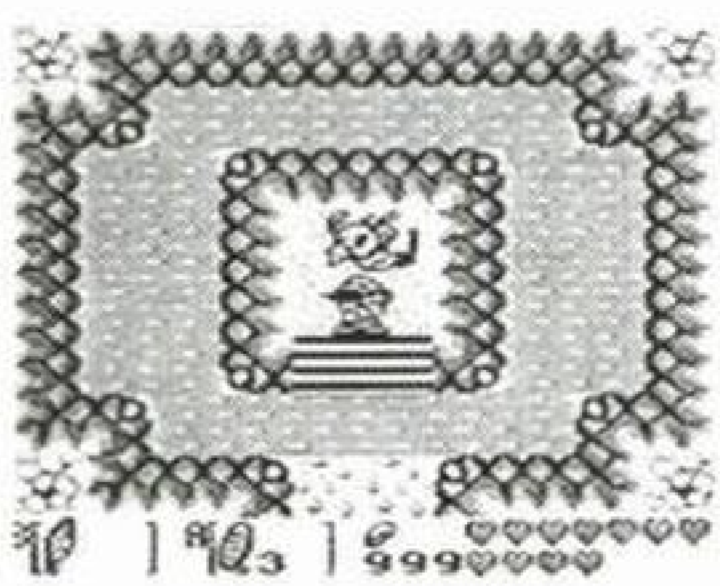
7번째 미궁 : 큰독수리 탑

〈5.1〉로 가서 벽을 부수고 들어가면 숨겨진 최강의 무기인 부메랑을 얻을 수 있다. 원래는 보이지 않았으나 통찰의 렌즈를 얻었기 때문에 상대방의 모습을 볼 수 있는 것이다. 부메랑은 자신이 가진 물건과 교환해야 하는데 폭탄, 방패 등 새로 구입할 수 있는 것과는 교환할 수 없다. 가장 사용비중이 적은 삽과 교환하는 것이 좋다.



이곳으로 들어가자

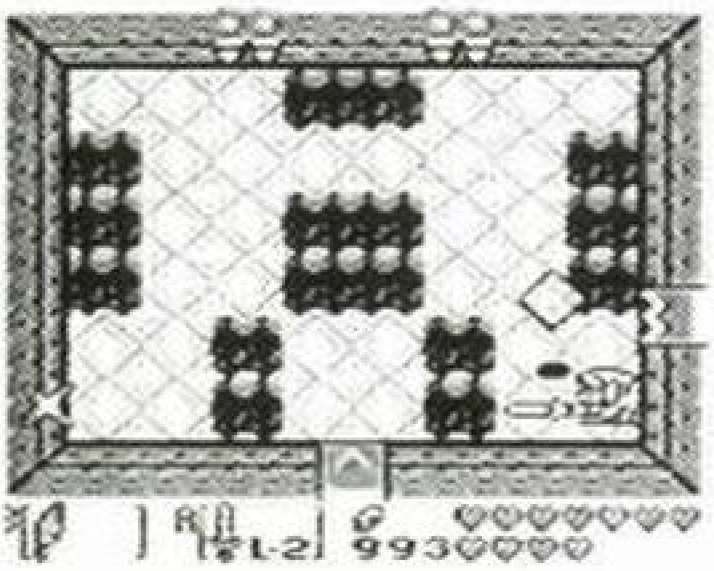
메베마을 공원의 풍향계를 밀면 통로가 생긴다. 들어가면 닭의 해골이 있는데 개구리의 노래를 연주하면 어디선가 혼이 나타나고 닭



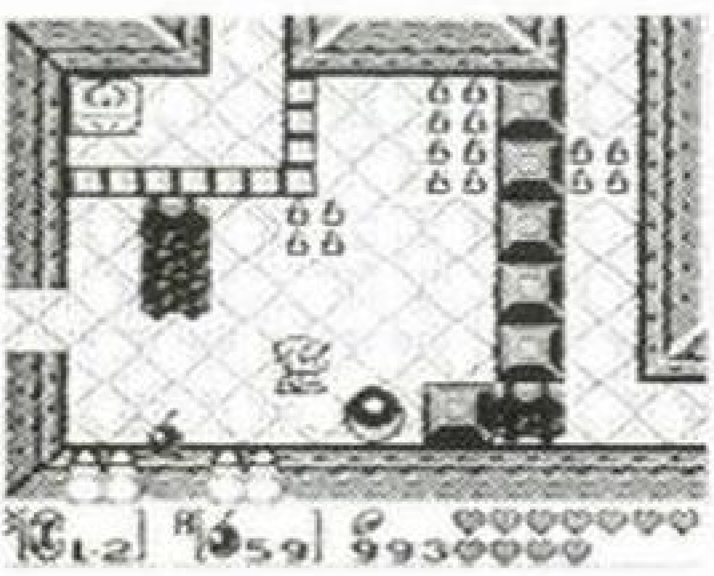
꼬꼬를 되살리자!

이 되살아나게 된다. 이 닭은 꼬꼬라고 하는데 힘의 팔찌를 장비하고 꼬꼬를 잡으면 공중을 날아다닐 수 있다.

〈11.16〉에 있는 동굴에 가서 꼬꼬를 타고 건너가면 새의 열쇠를 얻을 수 있다. 큰독수리 탑의 입구는 〈15.16〉에 있는데 열쇠를 바위에 꽂으면 건물이 돌아가면서 입구가 나타난다. 7번째 미궁은 총 4층까지 있는 아주 복잡한 구조이다. (2F 4.3)에는 쇠구슬이 있는데 이 쇠구슬을 가지고 돌아다니며 4개의 기둥을 무너뜨려야 한다.



(2F 1,3)의 블럭들을 모두 없애면 이렇게 구멍들이 생기는데 가장 왼쪽의 구멍으로 떨어지면 아이템을 얻을 수 있다



여기를 뚫자

쇠구슬로 기둥 무너뜨리는 방법

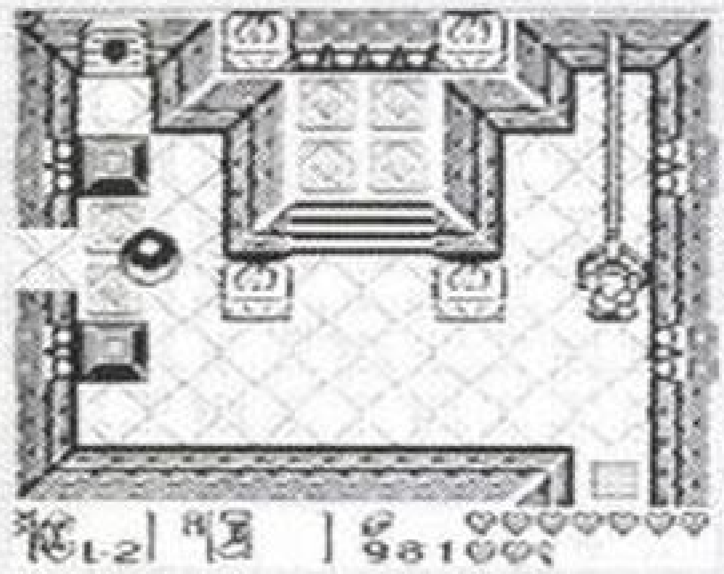
1.(2F 4,3)에서 쇠구슬을 가지고 왼쪽으로 간다.

2.(2F 3,3)에서 쇠구슬을 던져서 기둥을 무너뜨린 후 오른쪽 아래로((3,2)방향) 구슬을 던지고 대쉬점프로 아래쪽으로 간다.

3.(2F 3,2)의 기둥을 무너뜨렸다면 왼쪽 위로 쇠구슬을 던지고 (2F 3,3)의 왼쪽 아래에 있는 블럭을 밀고 왼쪽 통로로 들어간다. (2F 2,4)를 거쳐서 (2F 2,3)의 왼쪽 위 통로로 가면 보물상자와 장애벽이 있는데 이 위치에서 아래쪽으로 쇠구슬을 던질 수 있다.

4.(2F 2,4)의 내려가는 통로를 통해 1층으로 내려가서 (1,2)의 통로로 다시 올라온다.

5.(2F 1,2)로 올라올 수 있는데 (2F 1,3)을 거쳐서 (2F 2,3)으로 가면 쇠구슬로 세번째 기둥을 무너뜨릴 수 있다.



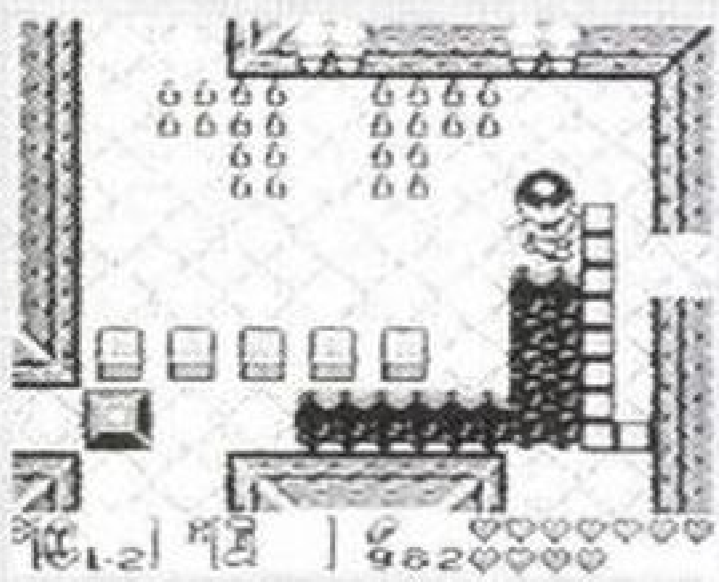
쇠구슬을 이 위치에 던져놓고 스위치를 잡아당긴 후 재빨리 왼쪽으로 지나간다

6.쇠구슬을 다시 위로 던져서 (2F 3,2)까지 가져간다.

7.(2F 3,1)로 가면 변환 스위치와 장애벽이 있는데 여기서 아래쪽으로 쇠구슬을 던진다.

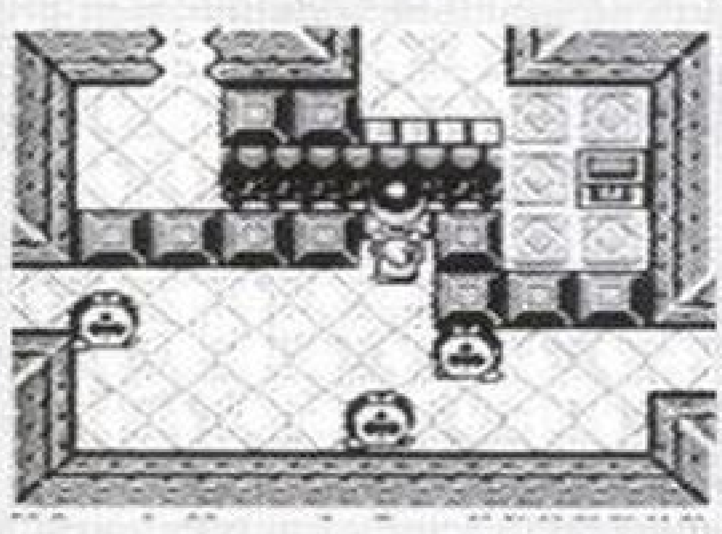
8.(2F 2,1)로 가서 위쪽으로 쇠구슬을 던진다. 팽귄들을 물리치는 것도 잊지말도록.

9.(2F 2,3)로 가면 왼쪽 아래는 폭탄으로 길을 만들 수 있다. 이 길을 따라서 내려가면 (2F 2,1)로 갈 수 있다.



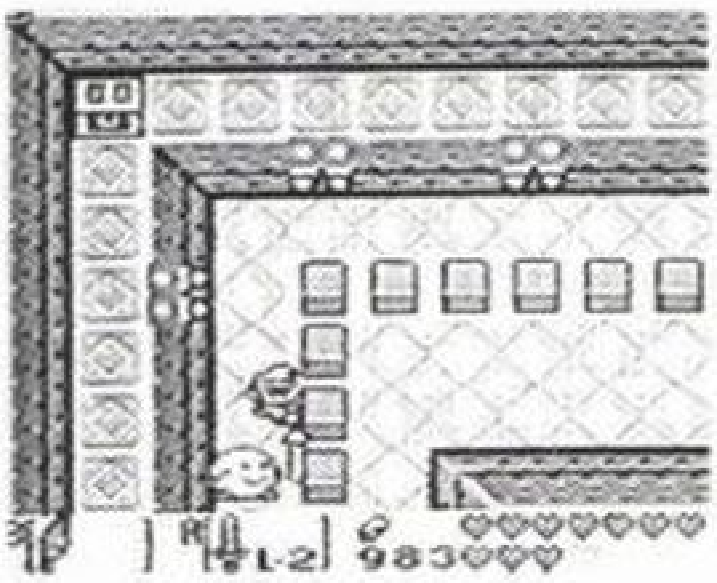
쇠구슬을 던져서 첫번째 기둥을 무너뜨렸다면 이 위치에서 아래로 쇠구슬을 던진다

10.훅셧을 사용해서 낭떠러지를 건너간 후 쇠구슬을 가지고 위로 올라가 네번째 기둥을 무너뜨리면 OK



이 위치에서 위로 던진다

1층에는 별의 카비가 적으로 등장하는데 주위의 모든 것들을 빨아들여 먹어버린다. 별의 카비는 부메랑으로만 죽일 수 있다.



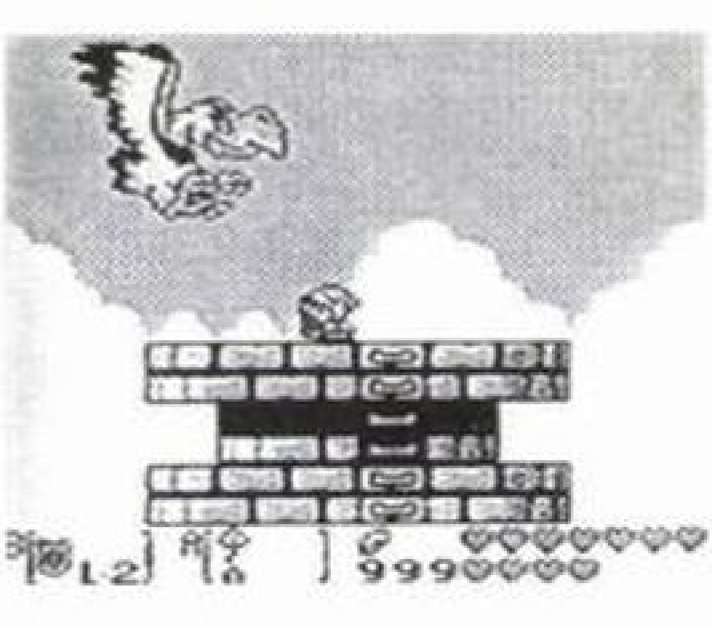
별의 카비가 등장?!

(3F 3,2)에는 중간보스가 있다. 공중을 날아다니는 몬스터를 조종하는 해골이 중간 보스인데 공중 몬스터 6마리를 한번에 해치우면 도망간다. (2F 2,1)등에 나오는 벽을 따라 이동하는 몬스터는 무적인 것 같지만 부메랑으로 공격하면 간단히 해치울 수 있다. 또한 이들은 죽으면서 천사(하트를 많이 채워줌)를 남기므로 생명력이 없을 때는 아주 유용한 존재가 된다. 기둥을 무너뜨렸다면 (3F 2,1)로 가서 적의 보스를 향하자.



이 위치에서 훅셧을

보스(3F 2,1) : 중간보스였던 해골이 이번에는 괴조를 타고 공격해온다. 괴조가 좌우로 날아다닐 때 훅셧을 사용해서 머리를 맞추자. 괴조는 날개짓을 해서 주인공을 날려버리려고 하므로 옆으로 떨어지지 않도록 가운데에서만 싸우도록 하고 날개짓을 할 때 날아오는 깃털들은 방패로 방어한다.



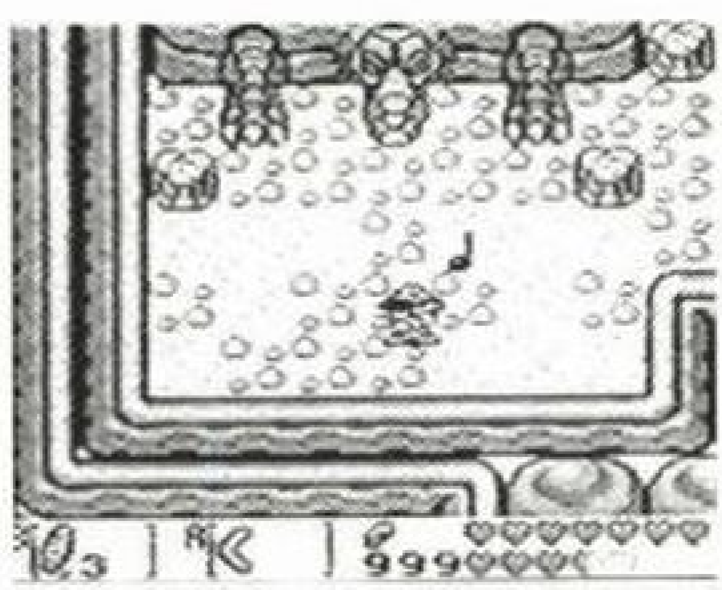
이 위치에서만 싸우자

8번째 미궁 : 거북 바위

〈11,16〉에 있는 양계장(?)에 가면 꼬꼬와 놀고 있는 주인을 볼 수 있다. 양계장의 왼쪽으로 가면 마린이 끊어진 다리 사이에서 오도가도 못하고 있는데 훅셧을 사용해서 구해주자. 마린은 뭐라고 말을 하려다가 아버지 타린이 불러서 가버린다.

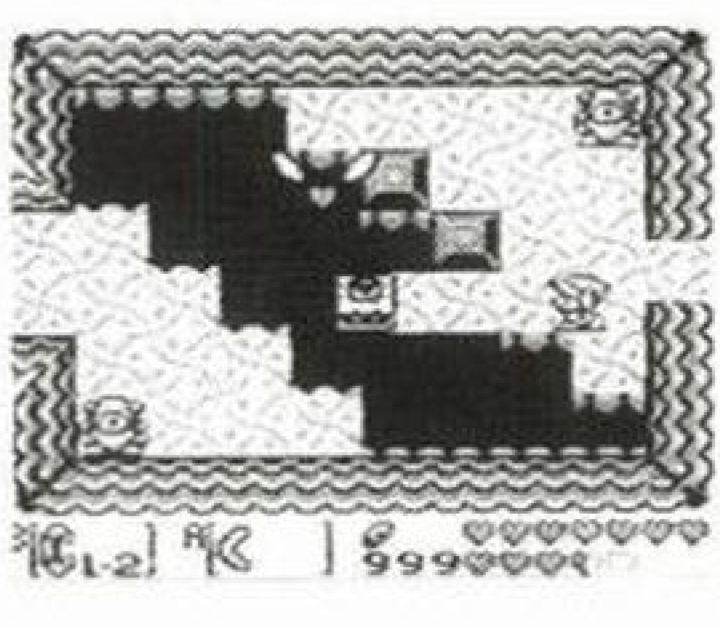
〈5,16〉의 돌을 집으면 비밀통로가 나온다. 이곳에 들어가면 화살 개수를 2배로 만들어주는 박쥐가 나온다.

〈4,15〉의 금간 벽을 부수고 들어가면 불꽃을 마구 발사하는 대포가 있다. 이 불꽃은 레벨2의 방패로 막을 수 있다. 〈1,15〉로 가면 커다란 거북 석상이 있다. 여기서 개구리의 노래를 부르면 석상이 살아나는데 머리를 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 머리를 없애면 거북바위의 입구가 나타난다.



여기서
개구리 노래를!

거북바위 미궁은 마지막 미궁이라서 그런지 상당히 복잡하다. 숨겨진 트랙들도 많지만 여기까지 온 실력이라면 충분히 클리어할 수 있을 것이다. 이 미궁에서는 앞의 미궁에서 중간보스로 등장했던 캐릭터들이 많이 나오는데 그들의 약점은 변하지 않았으므로 쉽게 이길 수 있다. (4,2)에 나오는 적은 부메랑으로 쉽게 죽일 수 있다.
(2,3) (5,2)



움직이는 돌을
조종해서 바닥을
메우자

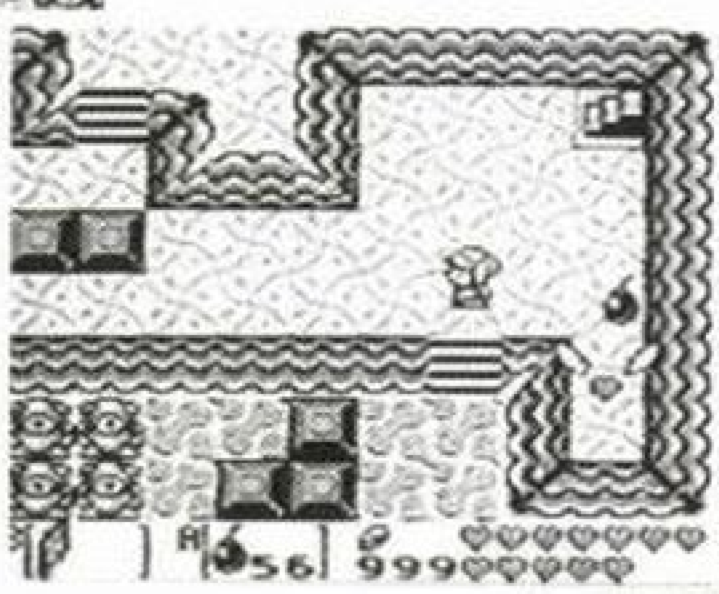
젤다의 전설

(1,7) (7,2) 등에는 낭떠러지를 메워주는 돌이 나오는데 방향키로 돌의 이동방향을 조종할 수 있다. 이 돌을 잘 조종해서 낭떠러지를 모두 메워야 중요한 아이템이나 막혀있는 통로가 열리므로 잘 조종해 보자.

(1,2) (3,3)에서 등장하는 옛 중간보스들은 부메랑으로 공격하면 아주 간단하게 물리칠 수 있다.

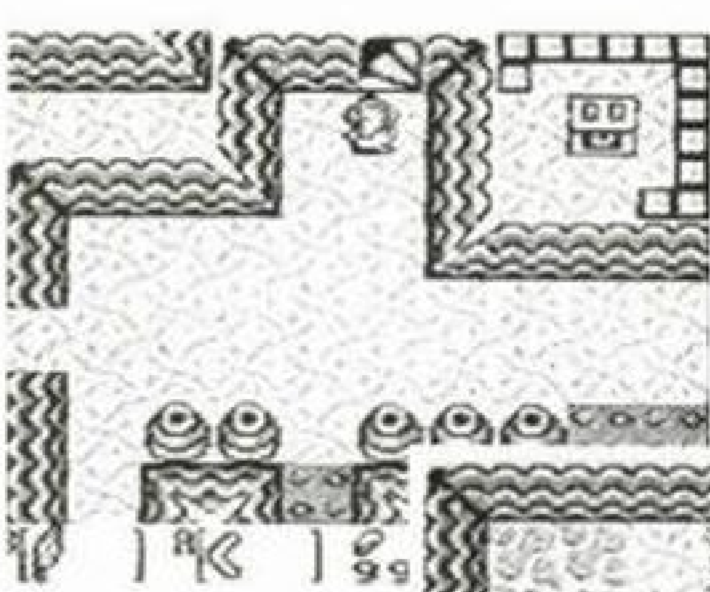


(5,3)의 움직이는 돌을 다음과 같이 이동시켜서 블럭을 밀자



이곳을 폭탄으로 터뜨리자

(3,5)는 윗쪽 가운데에 있는 몬스터상에 화살을 쏘면 문이 열린다. (7,6)의 미이라들을 모두 죽여야 작은 열쇠를 얻을 수 있는데 자칫 잘못하면 바닥이 무너지므로 폭탄을 던져서 없애자.



이곳으로 올라가면 하트 조각을 얻을 수 있다

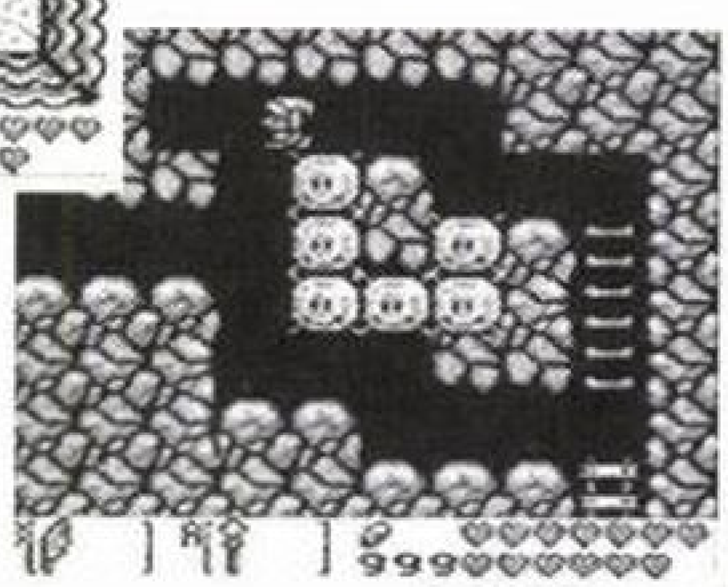


이곳을 터뜨리고 왼쪽으로 가자

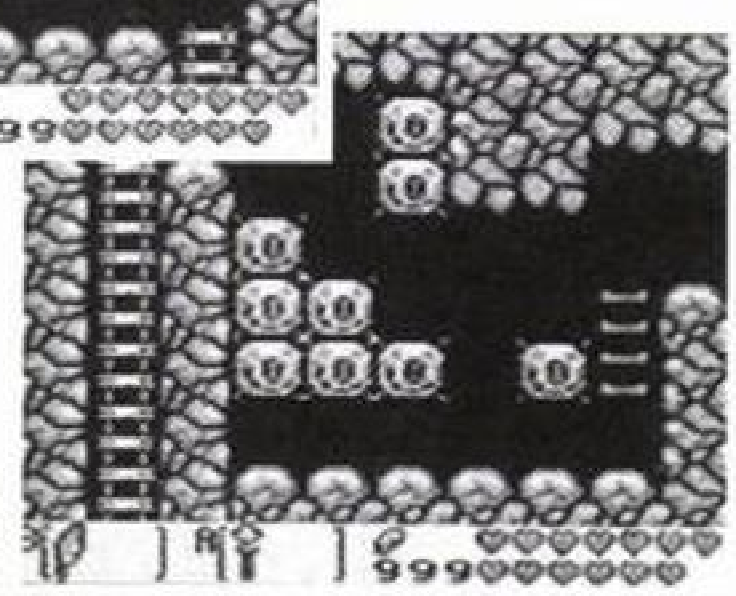
(4,5) (5,5) (6,5)는 마법의 가루를 사용해서 촛대에 불을 켜야 지나가기 수월하다.

(5,5)의 계단을 통해 (8,7)로 갈 수 있는데 (8,6)의 중간보스는 권투 장갑으로 공격해 온다. 앞에서는 공격이 안통하므로 검의 기를 모아서 뒤를 공격하자. 중간보스를 이기면 마법의 지팡이를 얻을 수 있는데 변환 스위치를 잘 조작해야만 얻는 것이 가능하다.

(1,6)의 중간보스의 공격은 벽 모서리에 붙어 있으면 안맞으므로 안전하게 피한 후 뒤통수를 때리자. (1,7)의 낭떠러지를 메우는 것은 상당히 어려운데 왼쪽아래-왼쪽위-오른쪽위-오른쪽아래의 순서로 메우면 된다. (6,3)의 계단으로 올라가면 횡스크롤 던전이 나오는데 마법의 지팡이로 얼음을 없애면 된다. 하지만 아무 생각없이 마구 없애면 지나갈 수 없다.



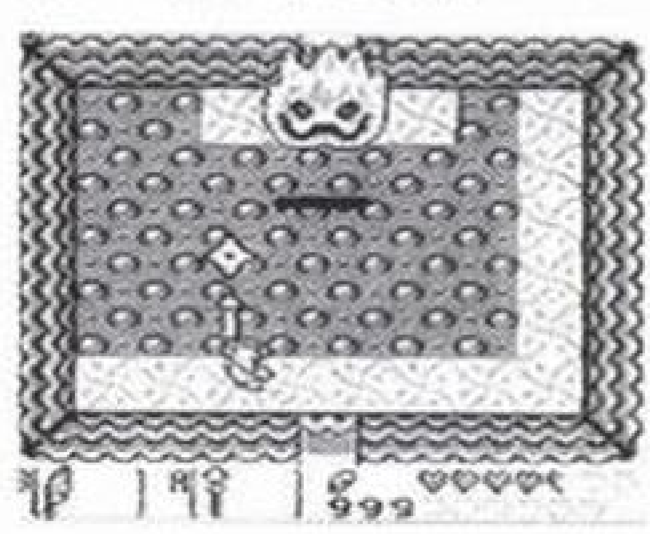
이런 모양을 만들어서 지나간 후



여기는 이렇게 만들어 지나가자

보스(4,7) : 이번 보스는 불덩어리이다. 용암에서 튀어나올 때 4개의 불꽃을 피하며 마법의 지팡이로 공격하자. 한번씩 공격하는 것은 아무런 타격을 입힐 수 없다. 적이 공중에 떠있을 때 마법의 지팡이로 연속적인 공격을 가하자.

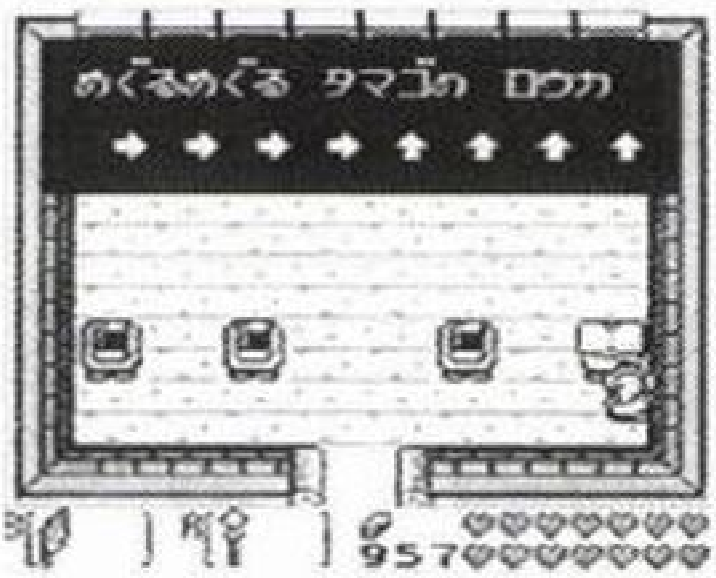
보스가 링크 가까이에서 튀어나오면 버튼 연타를 통해 일격에 죽이자.



용암에서 튀어나올 때 공격을

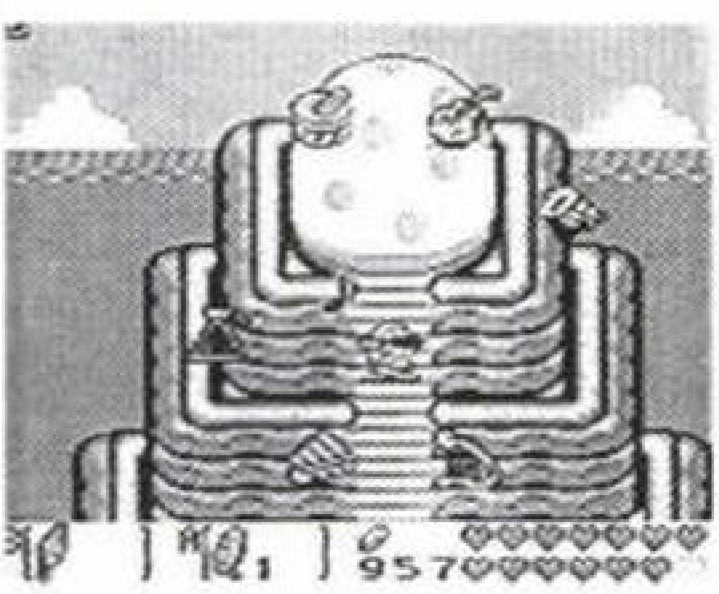
마지막 미궁 : 성스러운 알

〈6.12〉로 가면 트레이시의 집이 있는데 여기서 부활의 약을 사도록 하자. 부활의 약은 링크가 죽으면 한번 되살려준다. 레베 마을의 도서관 오른쪽 아래의 책은 읽을 수 없었지만 통찰의 렌즈가 있다면 읽는 것이 가능하다. 이 책에는 성스러운 알의 미궁을 통과하는 방법이 써져 있다.



이런 식으로 지나가야 한다

(7.16)에 있는 '성스러운 알'로 가자. 여기에 도착하면 링크는 8개의 악기를 연주하고 알에 입구가 생긴다.



연주를 하는 링크

이곳에 들어가면 사방이 똑같은 미로가 나오는데 도서관에서 본 화살표 순서대로 이동하자. 그러면 아래로 떨어지는 곳이 나온다. 만약 순서를 틀렸을 경우는 맘보의 노래를 연주하면 미궁의 처음부터 시작할 수 있다.

마지막 보스 : 최종보스인 쉐도우(그림자)는 계속해서 모습을 바꾸며 공격해 온다.

슬라임 : 마법의 가루를 세번 뿌린다.

개구리손 마법사 : 둥근 화이어볼을 던지는데 이것을 검으로 반격하면 된다. X자형 파이어볼은 반격할 수 없으므로 피하자.

지네 : 이번에는 좌우에 낭떠러지도 없으므로 훨씬 쉽게 이길 수 있다. 약점은 여전히 꼬리.



도끼창 : 휘두르고 던지는 도끼창을 피해서 대쉬공격을 하자.

도끼창을 주의



지렁이(?) : 머리를 혹셋으로 공격한다.

최종변신한 보스. 눈을 뜨는 순간에 부메랑으로 공격하면?

최종변신 : 양쪽 팔을 마구 휘두르며 다가온다. 점프로 피해다니다가 눈을 뜨는 순간에 화살로 공격한다. 침착하게 공격하면 이길 수 있다.

엔딩

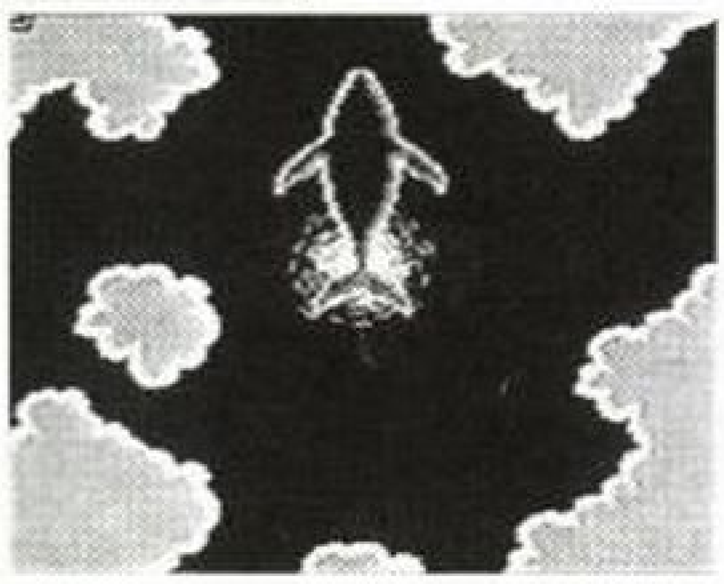
마지막 보스를 물리친 링크. 사다리로 위로 올라가면 올빼미 프크로우와 윈드피쉬를 만날 수 있다. 이곳은 윈드피쉬의 꿈속이며 꿈속에 침입한 악몽을 없애줘서 고맙다고 한다. 8개의 악기를 연주하면 윈드피쉬는 긴 잠에서 깨어나고 섬은 사라지게 된다. 링크는 바다 한가운데에서 통나무를 붙들고 깨어나고... 지금까지의 모험이 꿈이라고



생각하고 한숨 쉬는 링크. 그 순간 머리위로 윈드피쉬가 날아가고 모험이 꿈이 아니었음을 알게 된 링크는 미소짓는다.



이 녀석이 윈드피쉬?



윈드피쉬는 공중으로 날아가고...

소라가 있는 곳

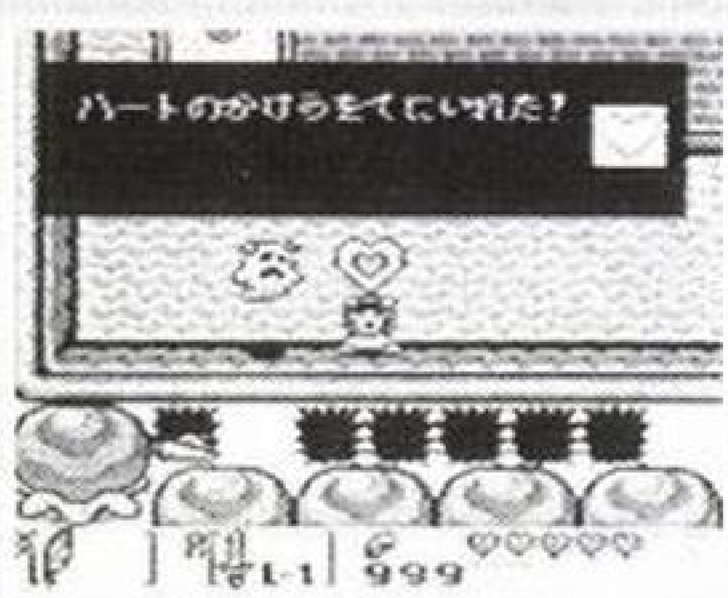
20개를 모으면 레벨 2의 검을 얻을 수 있다는 아이템 소라. 총 22개의 소라가 있으며 20개를 모으면 더이상 나타나지 않는다.

1. 메베마을 동쪽에 있는 화초밭 안에 있다. 〈4,6〉
2. 양양부인의 개집 안. 〈2,6〉
3. 꼬리의 동굴에서 폭탄을 사용하면 숨겨진 방이 나온다. 〈4,2〉
4. 이상한 숲 남쪽의 무거운 돌이 있는 보석 상자. 〈2,9〉

하트가 있는 곳

공략과는 직접적인 관계는 없지만 링크를 죽음에서부터 멀리할 수 있는 고마운 아이템 하트. 4개를 모으면 하나의 하트(체력) 게이지가 증가한다고 하는 전체 12개의 하트가 어디 있는지 알아보자.

1. 메베마을의 서쪽에 있는 우물 속으로 위에서 뛰어내리면 그 지하의 작은 방에서 발견할 수 있다. 〈1,6〉
2. 메베마을 북쪽에 있는 낚시하는 곳에서 가장 큰 물고기를 낚으면 상품으로 얻을 수 있다. 〈2,8〉
3. 마법사의 집으로 가는 도중에 있는 구멍 속에 있다. 점프를 할 수 있게 되면 그쪽으로 가보자. 〈5,12〉
4. 버섯을 가지러 가는 도중에 있는 동굴에 있다. 해골을 들어올리면 그 밑에 있다. 〈3,10〉
5. 묘비를 밀면 나오는 동굴 속에 있다. 돌을 움직여 비스듬히 점프를 하면 얻을 수 있다. 〈7,9〉
6. 동물마을 북동쪽 동굴에 있다. 대쉬점프를 하지 못하면 얻을 수 없으므로 주의. 〈14,4〉
7. 4번째 미궁의 서쪽에 있는 물로 가득찬 동굴 안에 있다. 중앙에서 잠수하면 찾을 수 있다. 〈11,14〉
8. 리처드 별장 북동쪽에 있는 성을 둘러싸는 호수, 왼쪽 밑 모퉁이 근처에 잠겨있다. 잠수하면 발견할 수 있다. 〈9,9〉

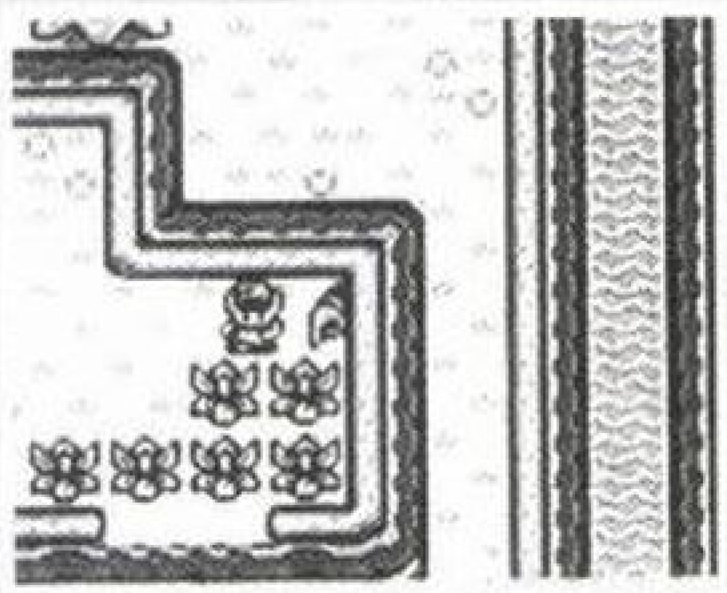


이곳에서 잠수하자

9. 양계장 서쪽의 광장 구석에 있는 풀을 베어 밑을 부수면 계단이 나타나는데 그 밑에 있다. 〈8,16〉
10. 동물마을 옆의 모래사장 아래에 있는 방의 위쪽 벽을 폭탄으로 폭파시키면 길이 나온다. 그 안쪽에 있는 방을 살펴보면 발견할 수 있다. 〈15,4〉
11. 돌로 막혀있던 입구를 폭파하면 동굴이 나타나는데 그 속에서 발견할 수 있다. 〈7,8〉
12. 8번째 미궁의 위에 있다. 〈1,16〉

5. 리처드 성 남쪽에 있는 돌 아래. 〈10,5〉

6. 소라 관 오른쪽에 있는 풀 밑에 있다. 〈12,8〉



이곳을 검으로 베어보자

7. 리처드별장 지하의 보물상자. 〈7,3〉

8. 4번째 미궁 위의 풀숲 중앙. 〈6,6〉

9. 인어의 상이 보이는 화면의 왼쪽 밑 풀숲. 〈10,2〉

10. 1번째 미궁 동쪽의 나무에 대쉬로 부딪히면.. 〈3,3〉

11. 카나사막 남동쪽 끝에 있는 바위 밑. 〈16,1〉

12. 3번째 미궁 오른쪽 작은 섬의 풀밑 〈7,6〉

13. 작은 섬의 풀밑에 있다. 〈9,1〉

14. 유령을 무사히 데려다주면 그의 집 안에 있는 항아리 밑에 있다. 〈7,1〉

15. 양계장 동쪽의 다리옆에 있는 바위밑. 〈13,16〉

16. 전화박스 옆의 나무에 부딪히자. 〈5,6〉

17. 남쪽의 신전 동쪽에 있는 적 밑의 동굴 안. 〈15,6〉

18. 얼굴의 신전에서 밖으로 나가면 있다. 〈13,10〉

19. 큰 독수리탑 안에 있는 보석상자 속. 〈15,16〉

20. 열쇠의 움막 동쪽의 올빼미 옆 땅에. 〈9,6〉

21. 리처드 성 밑, 5개의 구멍을 건너가면 있다. 〈9,9〉

22. 큰 독수리탑 서남쪽의 보석 상자 안. 〈14,16〉

아이템

아이템은 자신이 고를 수 있는 셀렉트, 자동적으로 사용하게 되는 아이템, 그 밖에 다른 3종류가 존재한다.

아이템명	가격	비고
셀렉트 아이템		
L-1 검	-	링크가 애용하는 검. 섬의 해안가에서 발견할 수 있다. 무기의 기본.
L-2 검	소라 20개	소라를 20개 모으면 생긴다. 강력하므로 반드시 입수하자.
L-1 방패	20루피	링크가 애용하는방패. 타린이 돌려준다. 레이저 이외의 공격을 막아준다.
L-2 거울의 방패	-	던전에서 발견한다. 레이저도 막을 수 있으므로 무적이 될 수 있다.
훅샷	-	던전에서 발견한다. 블럭 등에 꽂혀서 긴 거리를 이동하거나 할 수 있다.
마법의 지팡이	-	불꽃을 내어서 적을 태워버린다. 촛대에 불을 붙일 수도 있다.
활	980루피	조금 떨어진 곳에 있는 적을 쓰러뜨릴 수 있다. 가격은 비싸지만 빨리 사두는 것이 낫다.
화살	10자루 10루피	10자루를 한꺼번에 판다. 처음에는 30자루만을 갖을 수 있으나 나주에는 60자루를 가질 수 있다.
폭탄	10개 10루피	적을 쓰러는 것 외에 벽에 구멍을 뚫을 수도 있다. 이것도 처음에는 30개만을 가질 수 있고 나중에는 60개까지 가질 수 있다.
록의 깃털	-	몸이 가볍게 되고 점프할 수 있게 된다.
힘의 팔찌	-	항아리나 바위를 들어올릴 수 있다.
힘의 팔찌2	-	항아리나 바위외에도 동상도 들어 올릴 수 있다.
마법의 버섯 마법의 가루	- -	조합의 재료. 마녀에게 건네준다. 마법의 버섯에서 얻을 수 있는 가루. 던전 속에 있는 촛대에 불을 붙일 수 있다. 횟수에 제한이 있다.
삽	200루피	땅을 팔 수 있다. 땅 속에는 중요한 아이템이 숨겨져 있을 경우도 있다.
오카리나	-	악기를 연주할 수 있다. 이 섬에서는 3개의 노래가 존재하고 배운 노래를 부를 수 있다.
홀드 아이템		
황금의 잎	-	황금색의 잎. 5장을 모아서 리차드에게 건네주면 슬라임의 열쇠를 받을 수 있다.
물갈퀴	-	수영을 할 수 있게 된다. A버튼을 누르면 빨리 헤엄치고 B버튼을 누르면 잠수할 수 있다.
부활의 약	?	트레이시 가게에서 살 수 있다. 죽으면 체력이 MAX로 부활된다.
요시 인형	10루피	메베 마을 아랫쪽의 가게의 크레인 게임에서 얻을 수 있다. 물건을 교환하는데 스타트가 된다.
소라	-	코호린트섬의 이곳저곳에 숨겨져 있다. 이것을 20개 모으면 레벨2의 검을 받을 수 있다.
컴퍼스	-	보스가 있는 방의 위치와 보석이 있는 방의 위치를 알 수 있게 된다.
지도	-	던전의 지도. 컴퍼스와 함께 사용하면 완전히 구조를 파악할 수 있다.
작은 열쇠	-	닫혀있는 문을 여는데 필요
보스 열쇠	-	보스의 방문을 여는데 필요
미궁의 열쇠	-	특정 던전에 들어가기 위해 필요. 5개의 키가 존재한다.
그 밖의 아이템		
파워 검	-	공격력이 2배 증가
나무의 열매	-	적에게로부터 받은 데미지가 반으로 감소
요정	-	하트(체력 게이지)를 6개분 회복하게 준다.
하트 조각	-	4개를 모으면 하트가 하나 증가한다.

사가 3 (SAGA3)





장 르 : RPG

제작사 : 스퀘어

게임의 안내

미니컴보이 RPG를 이야기할 때 빠질 수 없는 것이 바로 사가 3이다. 제목에서 알 수 있듯이 스퀘어 사의 작품이며 FF 3와 마법, 아이템 방식이 매우 비슷하다. 전투방식은 오히려 드래퀘 시리즈와 비슷한 점이 있으며 스토리 역시 그 당시로는 매우 참신한 편이다. RPG 게임 스토리 중 지금은 보편화된 시간여행 스토리가 이 게임을 시초로 시작되었지 않았나 싶다. 일본어로 된 게임도 상관없지만 기본적으로 게임분석은 영문판을 기준으로 했다.

게임 시스템

상태화면

스타트를 누르면 상태화면으로 돌아 간다.

아이템(ITEM)

아이템 관리를 한다. 많으면 나중에 무기 장착하기도 불편하고 쓰기도 불편하니 버리거나 파는 게 좋다. 버리는 방법은 아이템을 한번 치고 휴지통에다 클릭하면 된다. 중요한 건 버려지지 않으므로 그 아이템은 중요한 것이구나 하고 생각하면 된다.

마법(MAGIC)

마법을 사용한다. 흑마법, 백마법, 회색마법 등이 있다. 마법은 FF 3에 나온 것과 비슷하다. 공격마법은 어느정도 속성이 있다.

탈렌트(TALENT)

전투에서 생기는 아이템을 인스톨하면 그것으로 변화되면서 그 괴물 특유의 능력이 생긴다. 센 괴물만 눈여겨봤다가 아이템이 나오면 인스톨한다. 능력은 마법과는 달리 MP가 안들지만 오히려 능력을 쓸 수 있는 동료는 MP가 아예 없어져 버릴 수도 있다.

뒤로 가면 차차 능력도 좋고 힘도 세고 마력도 좋은 괴물 부품이 많이 나오고 특히 전체 공격을 하는 부품이나 스톤가스(1명을 없애 버림) 능력이 있는 부품은 하나쯤 인스톨 해두는 게 좋다. 인스톨해서 레벨이 올라가면 다른 것으로 변하기도 하는데 계속 순환해서 올라간다. 그러면 내성도 좋아

인물들

인물들은 게임에 내장된 이름을 사용했다. 물론 플레이어가 새로 6글자까지 새로 만들어 사용할 수도 있다. 이 게임에서는 캐릭터의 종류가 싸움을 잘하는 인간과 마법을 잘쓰는 뮤턴트로 나뉘어져 있다. 주인공인 4명은 인간 2명, 뮤턴트 2명씩으로 되어 있다. 그리고 전투도중 얻어지는 아이템으로 사이보그 등으로 변신이 가능하다. 게임자의 편의에 따라 마법을 잘하지만 힘이 약한 뮤턴트를 힘이 센 전투사로 만들 수도 있고 조금 힘들지만 힘센 인간을 마법을 잘쓰는 마법사로 만들 수 있다.

■아더-남자인간. 주인공. 힘이 세다(밧슈와 닮았다).

■커스-뮤턴트. 글로리아보다는 마법이 조금 약하다.

■글로리아-뮤턴트. 커스와 비슷. 지팡이를 쓴다.

■샤론-여자인간. 주인공과 비슷. 아더를 좋아한다.

■NPC 마이론-처음에 등장하는 힘센 동료로 초기에 많은 도움이 된다. 그러나 조금 있다가 떠나가 버린다.

■NPC 라라-마법이 특기인 차이나 복의 소녀. 조금 플레이하다 보면 마을을 지킨다고 가버린다.

■NPC 다이온-아주 힘센 전사. 마법력도 상당하다. 퓨어랜드에 마을에 들어가버리더니 안보이다가 나중에 파예를 대신해서 동료가 됐다가 별안간 위대한 희생으로 죽는다. 나중에 모프마법을 쓸 수 있으므로 중요한 동료라고 할 수 있다.

■NPC 파예-신검 엑스칼리버를 뽑을 수 있는 유일한 인간으로 마법도 상당하고 공격력도 뛰어난 인간이다.

■NPC 보긴-이 녀석은 갑자기 나타나서 대장을 죽이라고 하더니 갑자기 다이온을 대신해서 동료가 된다. 정체 불명의 인물로 마법을 잘 쓴다.

지고 능력도 자꾸 늘게 된다.

스테이터스(STATUS)

상태. 각 동료의 레벨, 경험치, 다음 경험치, 힘, 방어력, 퍼센트 등을 볼 수 있다.

장비(EQUIP)

각 8가지로 나눠져 있는데 선택해서 아이템 박스 안의 무기와 바꾸면 된다. 무기는 비싼거만 사면 된다. 각자에게 어울리는 무기가 있으므로 잘 조사해서 사용하면 좋다.

오토(AUTO)

전투할 때 각 동료들의 자동/수동을 정한다. 마법 힘도 없는 것이 마구 마법을 쓰는 사례가 많아서 추천할 만한 수준이 아니니다. 이 게임은 MP가 엄청 많이 소요되는 게임이란 것을 기억해 두자.

전 투 화 면

싸운다(FIGHT)

각 인물들을 차례로 명령.

- 무기(WEAPONE) : 가지고 있는 무기로 공격.
- 탈렌트(TALENT) : 각 능력을 사용. 소요 MP는 없다.
- 마법(MAGIC) : 마법을 쓴다.
- 아이템(ITEM) : 아이템 란에 들어가서

세이브(SAVE)

전국 어디서나 세이브를 할 수 있다. 3개까지 가능.

각종 주요 아이템

레이더(RADAR)	어떤 세계에 있는지 가르쳐 주고 시간여행 항속기 유니트가 몇 번 남았는 지 가르쳐 준다. 쓸데없는 아이템이지만 중요한 것이니 버리지 말자.
리모트(REMOTE)	필드에서 쓰면 비행기가 그 자리로 온다. 단, 비행기 완성 후에만 가능하다.
각 보석들	라이트, 다크는 무기를 나중에 합성해서 만들 수 있고 파이어, 어스 등의 보석은 나중에 마법사가 합성 마법을 만들어 준다. 돈 안된다고 버리지 말자. 그러나 스토리상 꼭 중요한 건 아니다.
각 플라스크 아이템	생명력 회복이나 해독 등 갖가지 능력의 아이템이 있다.
각 불 아이템	1회용. 폭파되며 전체공격을 해준다.
엘릭서(ELIXIR)	플라스크 아이템으로 HP, MP 전체회복해 준다. 슈퍼컴보이용의 엘릭서는 굉장히 비싸고 5탄에서는 팔지도 않는데 여기는 굉장히 싸다.
T 자 아이템	격투기용 무술로서 무기의 한가지.
엑스칼리버	꽤 센 검. 이 검이 있어야 지하세계로 들어갈 수 있다. 파예라는 소녀만 이 검을 뽑을 수 있다. 정작 엑스칼리버는 딴 사람이 쓰지만. 여러 적에게 강한 면을 보이며 한 턴마다 약간의 체력이 회복되는 좋은 검이다.
텐트	필드에서 여관 역할을 한다.
드레인 스워드	체력을 흡수하며 공격한다. 특정 적에겐 반대로 체력을 뺏기므로 주의. (주로 언데드 계열-미니 컴보이 그래픽으론 판단할 수 없는 괴물들이 많다)
무라마스 스워드	무라마 검 일본도인 것 같은데 왜인지 공격하면 공격력은 높지만 자기 자신도 300이상씩 체력이 깎이는 불운의 검. 나중에 딴 검으로 교환된다.
여러가지 상자 아이템	이름 앞에 상자가 그려져 있는 게 있다. 이것들은 이 게임에서 상당히 중요한 요소로 꼭 가지고 있어야 한다.

필드나 동굴을 돌아다니다 만난다.

위로 올리면 무기와 방패를 바꿀 수 있다. 아이템을 쓸 수도 있다.

회피(RUN)

도망간다. 자신보다 센 괴물에겐 잘 안 된다. 그러나 약한 녀석에겐 잘 된다.

오토(AUTO)

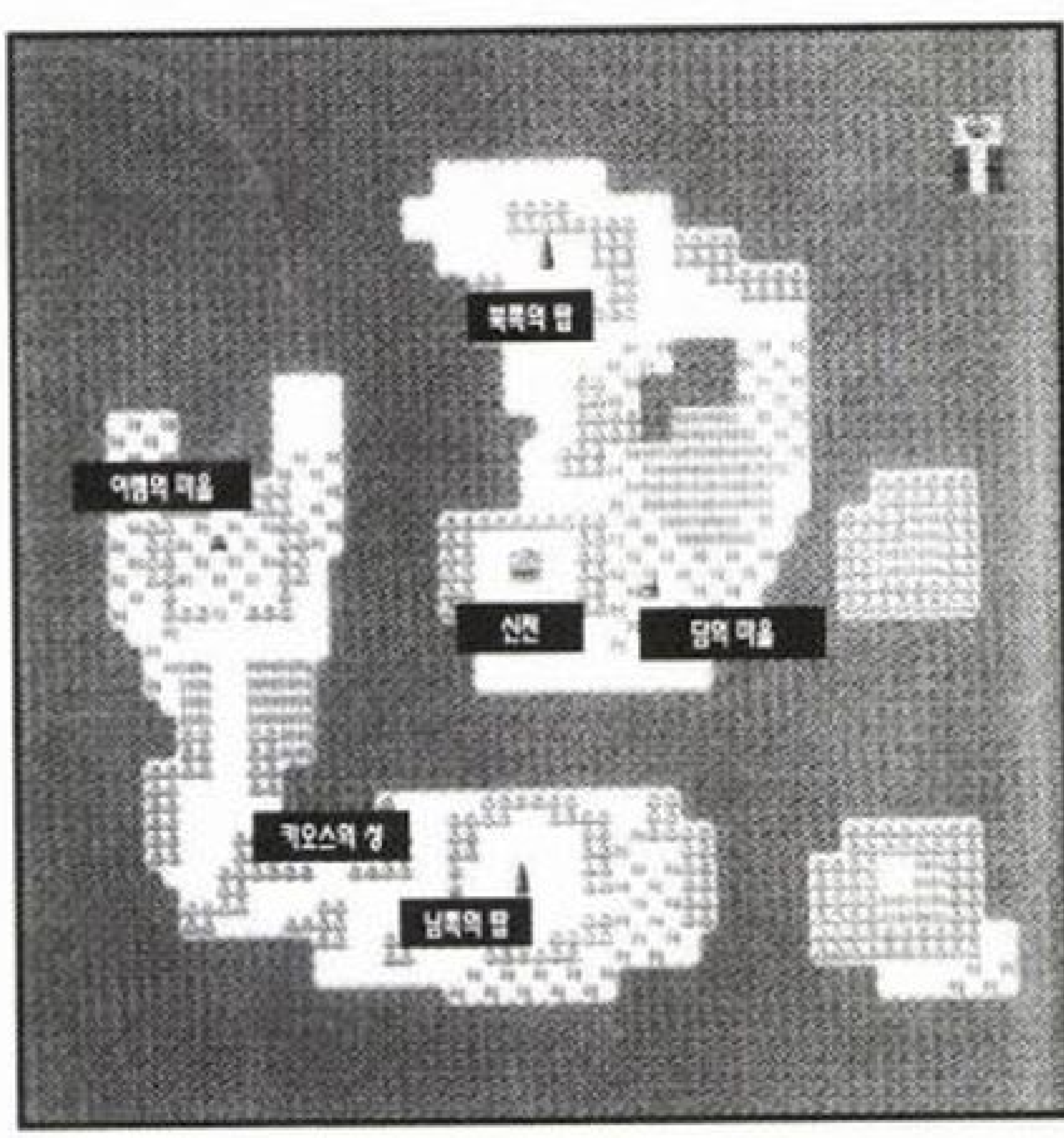
자동/수동을 선택.

게임 시작!

세계의 현재, 과거, 미래에 홍수가 났다. 물 안에서 수많은 괴물이 나와 밤낮으로 인간들을 잡아갔다. 도시는 하나씩 쓰러져 갔고, 물로 덮여져 갔다. 그러나 몇몇의 운명에 결의를 가지고 여행을 대비한 소수가 있었다.

봉인된 도시 다압. 그곳에 세명의 어린 인간을 보낸다. 미래의 봉인에서부터 어린아이들을 엘더와 함께 그들을 키웠다. 그들의 할아버지처럼. 적이 나타난다. 별로 어렵진 않으니 한명씩 차근차근 해결하자.

마이론: 이제 이 기계, 배틀 시뮬레이터는 더이상 못 쓸 것 같다. 헤어질 때가 온것 같구나...
아더: 네...
샤론: 진짜 떠나니?
아더: 응 다시 돌아올 거야.
샤론: ....
아더: 걱정하지마. 내일 마중 나올 거지?
샤론: ....
아더: 나 지금 나간다.
샤론이 먼저 나간다. 조금 있다 슬프게 나가는 아더.
아더: 널 잊지 못할 거야.
엘더: 다 준비가 됐지? 자 가자...보긴이라는 사람이 미래로 데려다 줄 것이다.
미래다. 기계 앞에 많은 사람이 서 있다.
디온: 엘더의 아이들이 오는 것인가. 보긴!?
보긴: 그래. 과거에서.
디온: 이런! 커서의 타임 머신은 아직 끝나지 않았는데...
보긴: 방법이 없다. 그냥 해보는 수밖에!
디온: 미쳤다. 안돼!
엘더: ... 보긴의 작업이 잘 돼지 않았는가 보다. 애들아. 아마 미래가 멸망되었는지도... 그래도 갈 것이냐?
아더: 네! 우리 셋은 죽어도 미래를 보고 싶습니다.
엘더: 잘 말했다. 자 따라오너라.



현재 세계

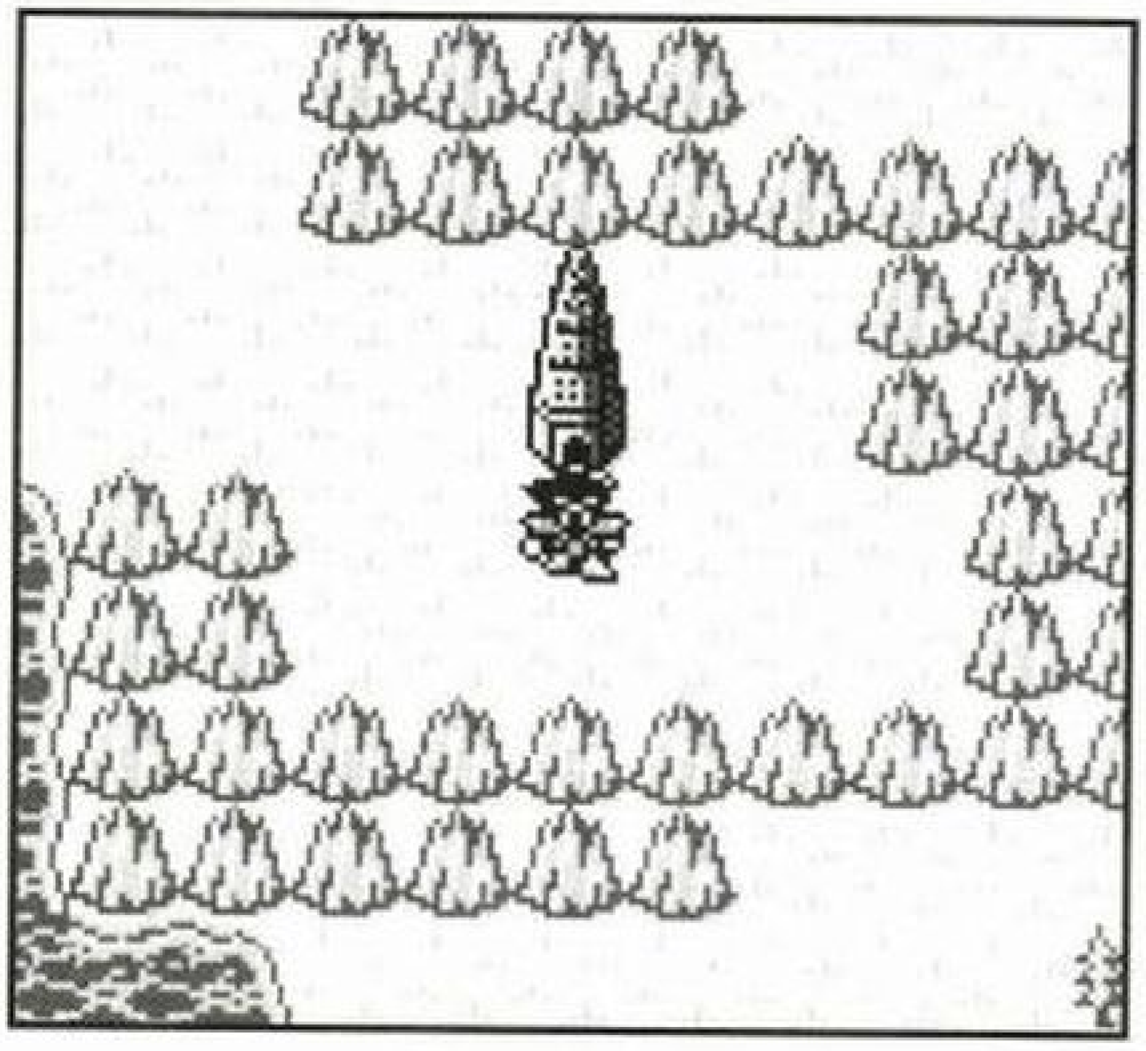
위의 데모가 끝나고 타임 시뮬레이터(비행기) 안에서 게임을 시작하게 된다. 시간 여행은 되지 않는다. 다시 마을로 돌아오면 앨더는 플롯(일어판에서는 ムオン)이라는 마법을 찾으라고 한다.

마을에서 얘기하다 보면 어린애들이 북서쪽 탑에 플롯마법이 있다고 한다(애들이 어떻게 그걸 아는지). 도구준비를 하고 그리로 향한다.

사가3

포인트1 : 플롯(ムオン) 마법을 얻자

탑으로 들어가서 위로 올라가면 구멍이 나 있다. B키로 점프해서 각종 보물을 얻고 동쪽으로 가서 계단을 올라간다. 그리고 계속 올라가면 보물상자가 있고 플롯 마법을 얻을 수 있다. 탑을 나오고 그 플롯(ムオン) 마법을 사용해서 마법을 쓰는 캐릭터에게 주면 이제 플롯마법을 사용할 수 있게 되었다. 이 마법은 날아다니는 기구를 부르는 마법으로 대륙사이를 여행하는데 사용되며 산은 건널 수 없고 날 때도 적을 만나게 된다. 그리고 신전까지 내려와서 서쪽으로 향한다.



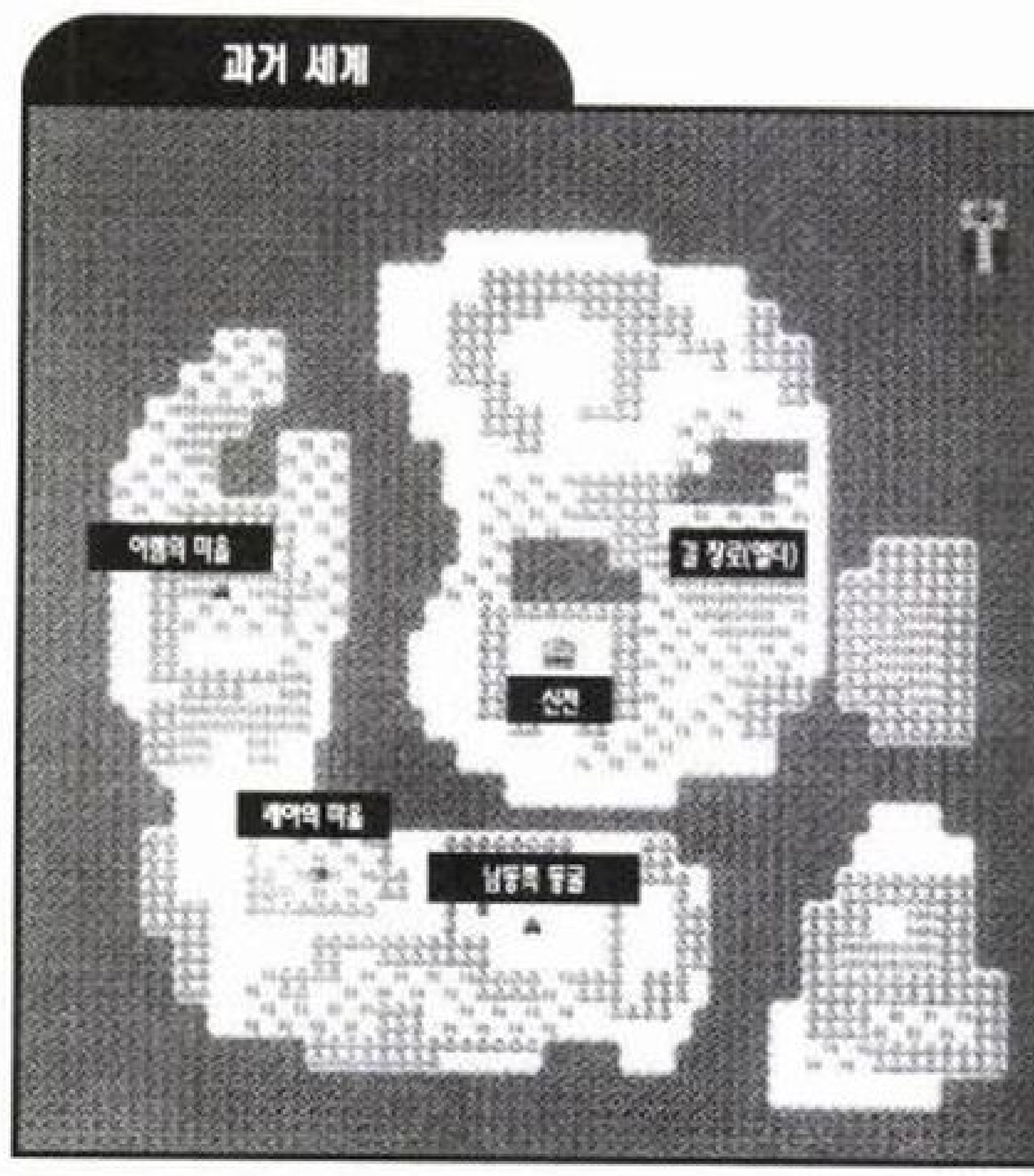
탑 안으로 들어가자

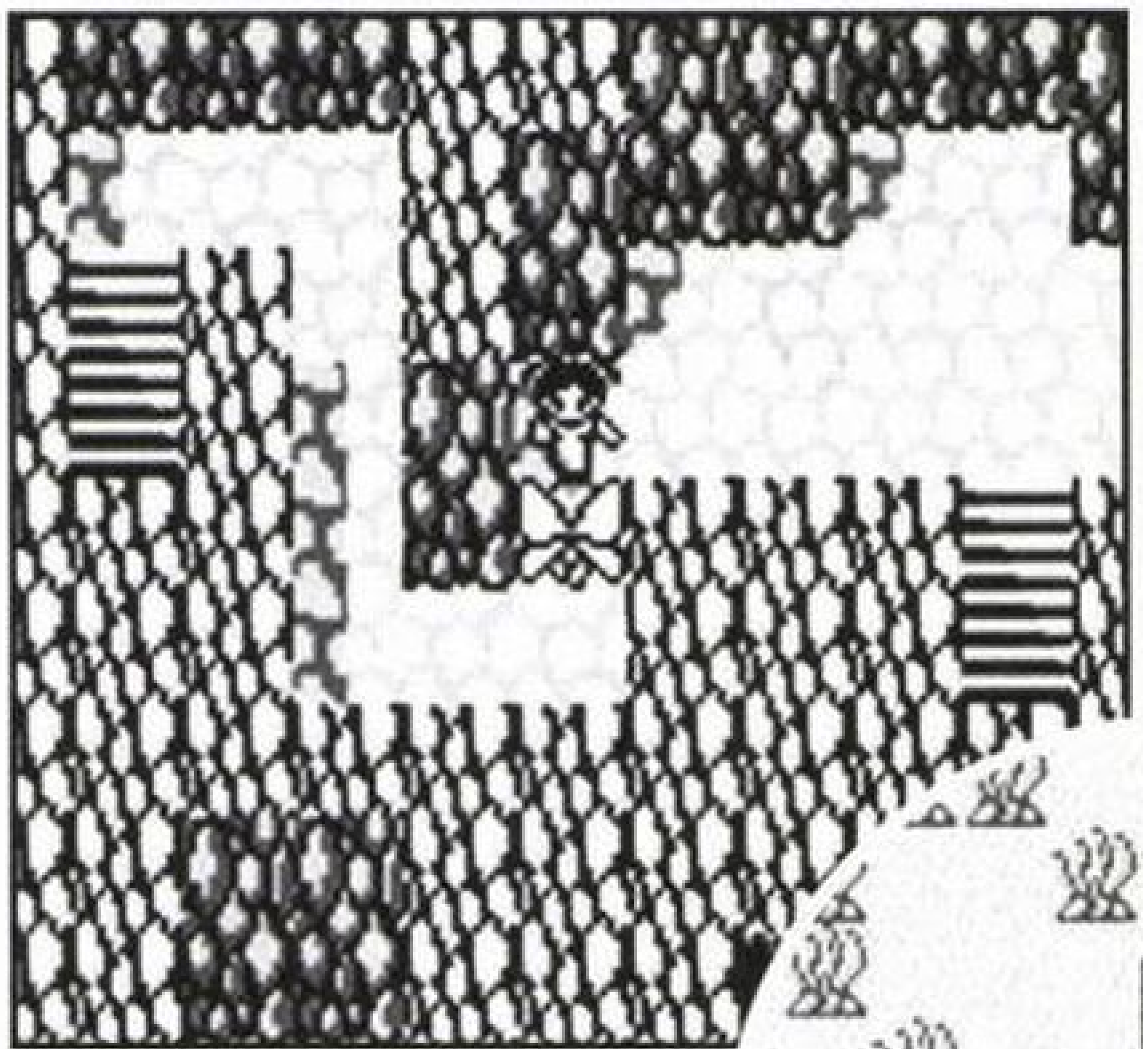
포인트2 : 크로노(일어판에서는 クロノス)를 만나 패스트(PAST)를 얻자

서쪽에는 어떤 마을이 있다. 제일 밑의 집에 들어가면 사람이 3명 있는데 중간에 멀쩡히 서 있는 사람이 크로노(일어판에서는 クロノス)라는 사람이다. 앨더(일어판에서는 ギル)가 보냈다고 하니까 이 크로노가 과거로 갈 수 있는 아이템인 패스트(PAST)를 준다. 마을의 비밀통로로 들어가면 조금 센 마법을 파는 할머니를 만날 수 있다. 마법력이 별로 없는 녀석에게도 큐어라는 회복마법 하나는 줘서 익혀놓는게 좋다. 그리고 거기를 나와서 신전으로 간다. 그전에 여관에서 쉬는 것도 좋다. 요금방식은 파판2처럼 체력 보강치만큼 돈을 내준다. 돈이 남아 철철 넘치지만 드래퀘4의 톨네코 기질이 있는 플레이어는 마법으로 체력 보강후 여관을 가면 여관비가 아주 싸지게 된다. 현재 상태로는 딴 곳을 아무리 가 봐도 못가는 곳이 많고 레벨업만 될 것이다.

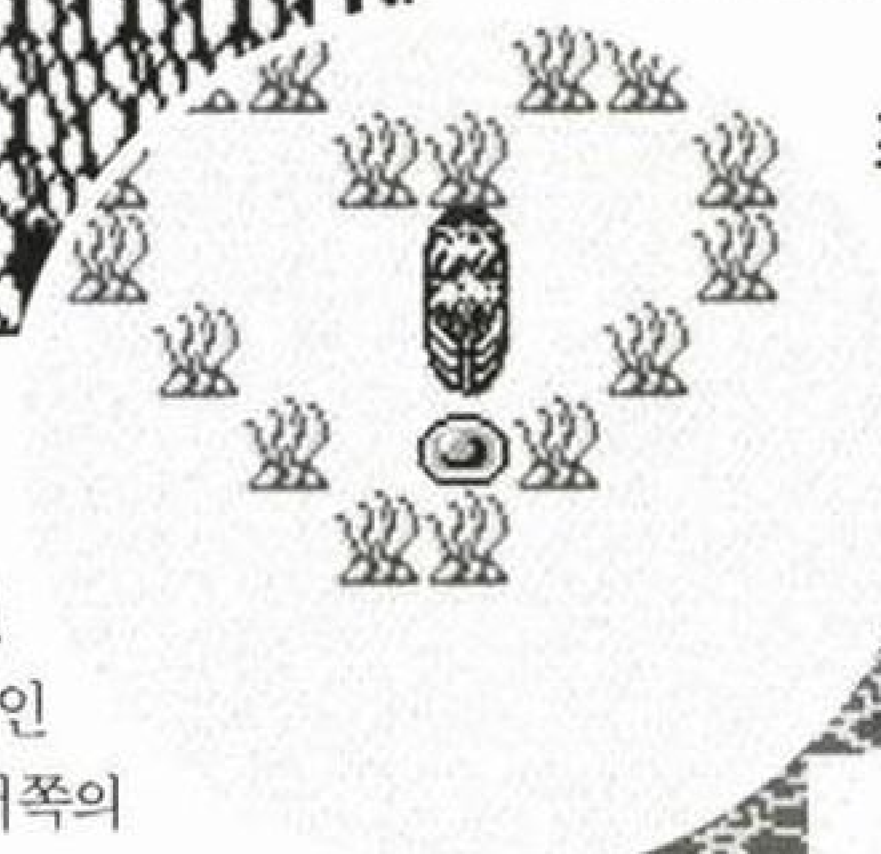
포인트3 : 과거로 워프

신전으로 가는 길에는 괴물이 막고 있다. 워터 해그라는 괴물인데 쉽게 무찌를 수 있다. 그리고 신전으로 들어간다. 여기서 이제 NPC 마이론은 마을이 걱정된다며 일행을 떠나게 된다. 우주선으로 들어가 조정석에 가서 워프를 하면 과거로 돌아가게 된다. 드래퀘에서나 봤던 멋진 그래픽이 나오면서 과거로 워프. 이제 이 신전을 나오면 저 동쪽에 어떤 할아버지가 보인다. 가서 얘기해 보면 알겠지만 여기의 마을을 세운 앨더 할아버지란 걸 알 수 있다. 마을 이름을 뭘로 지을까 고심하더니 생각해 내고, 고맙다며 밑으로 가버린다. 결국 앨더는 자기가 키운 아이들에게 그 마을 이름의 아이디어를 얻은 것이다. (과거로 오기 전에 앨





라라와의 대전



더와의 대화에서 알 수 있다. 이것이 스퀘어의 유머인가) 그리고 기구를 써서 서쪽의 크로노가 있는 마을로 간다.

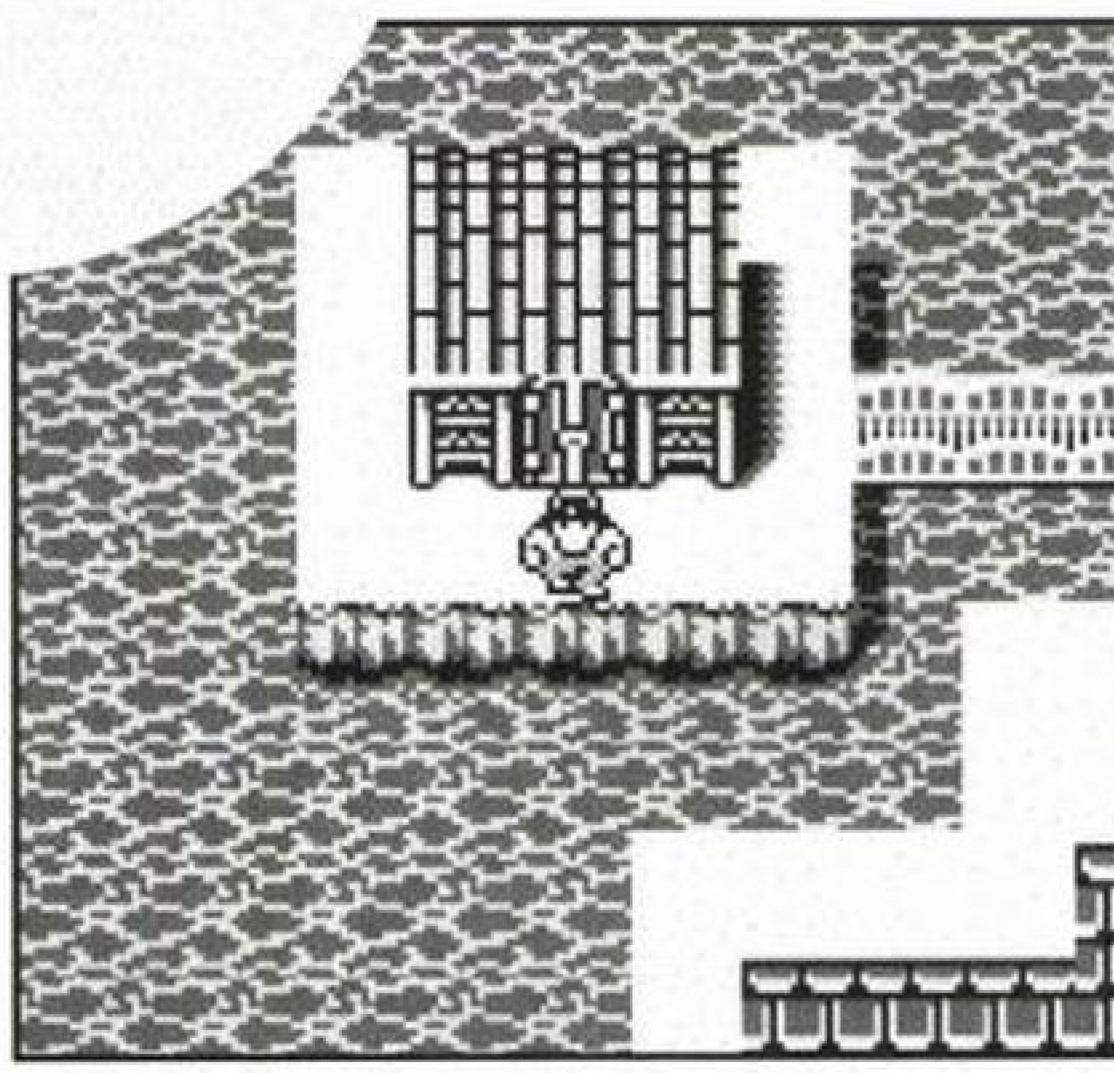
포인트4 : 라라를 동료로

그 마을로 가면 어린(과거니까) 크로노가 그래니는 라라를 구하러 저 남쪽의 동굴로 갔다고 한다. 그리고 옆의 사람은 그 동굴엔 도그라라는 괴물이 있다고 가르쳐 준다. 여기서 장비를 하고 여관에 가면 어린 엘런을 볼 수 있다. 이쪽의 비밀통로는 특별한 것은 없다. 남쪽 밑의 동굴로 가기 전에 그 왼쪽의 자그마한 마을에 들어가 보자. 그 마을엔 병으로 마을이 망해져 가는데 인간이 병으로 괴물이 된 것을 볼 수 있다. 도구상에 가면 이 병을 치유할 수 있는 아이템을 얻을 수 있다. 하지만 이 아이템은 여기서 쓰지 않고 비행기에 붙인다.

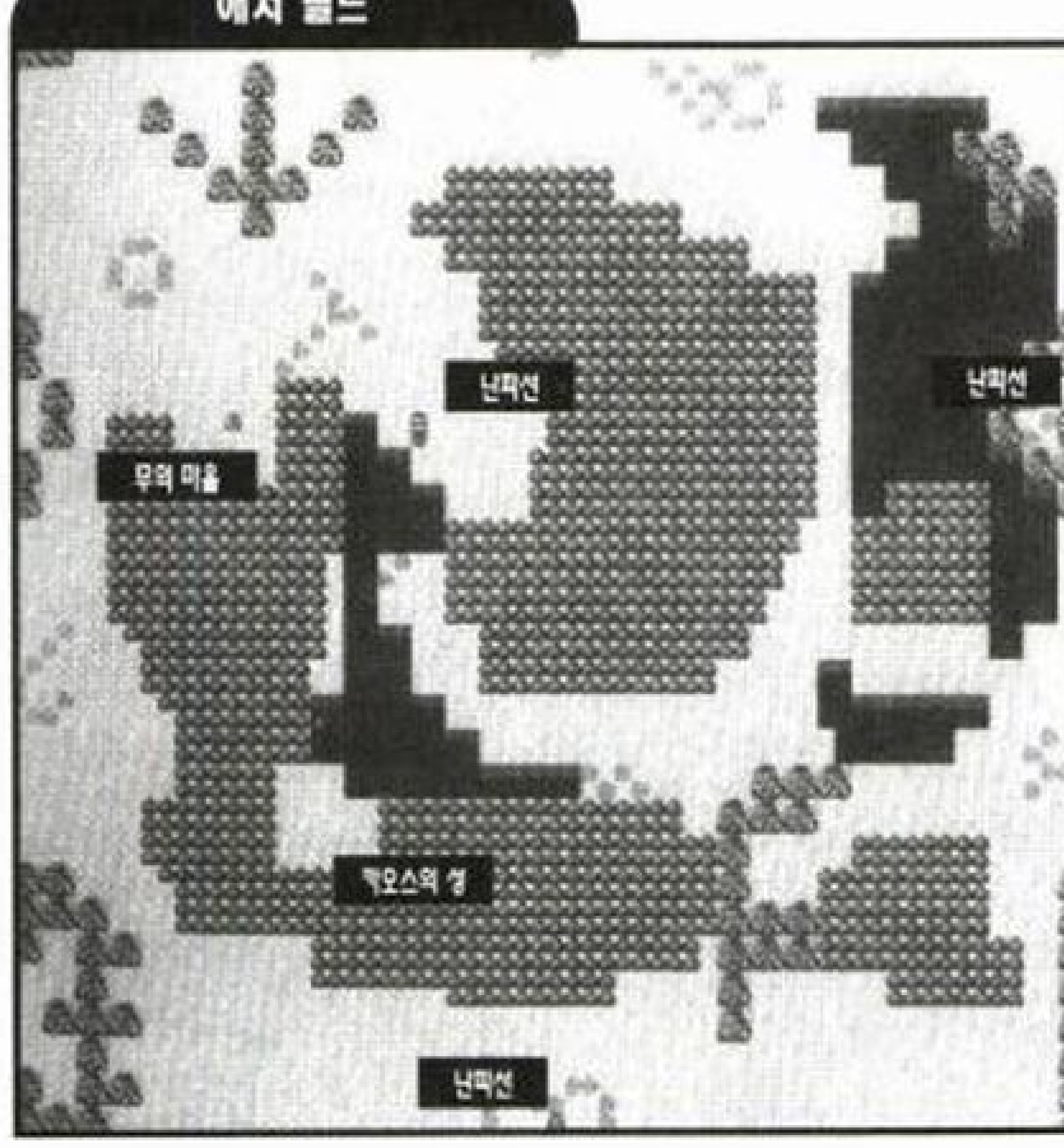
그 동굴로 가면 다량의 보물상자가 있고 조금 들어가면 그래니가 밑의 하층에 그래니가 있다면서 들어 가려고 한다. 15년후에 현인이 되는 그래니를 아는 주인공들은 그래니씨는 아주 길게 살아야 한다면서 말려서 대신 들어간다. 미래에서 왔다는 말에 그래니는 믿고 돌아간다. 더 들어가면 차이나 복 차림의 라라(일어판에서는 フレイヤ)가 보인다. 그러나 마법에 걸렸는지 구해주러온 일행을 공격한다. 가볍게 이기고 나면 라라는 정신을 차리고 일행의 NPC가 된다. 그리고 좀 더 들어가면 도그라와 싸울 수 있다. 이기고 나면 다시 크로노가 있던 마을로 돌아간다.

포인트5 : 다이브라는 마법을 사용

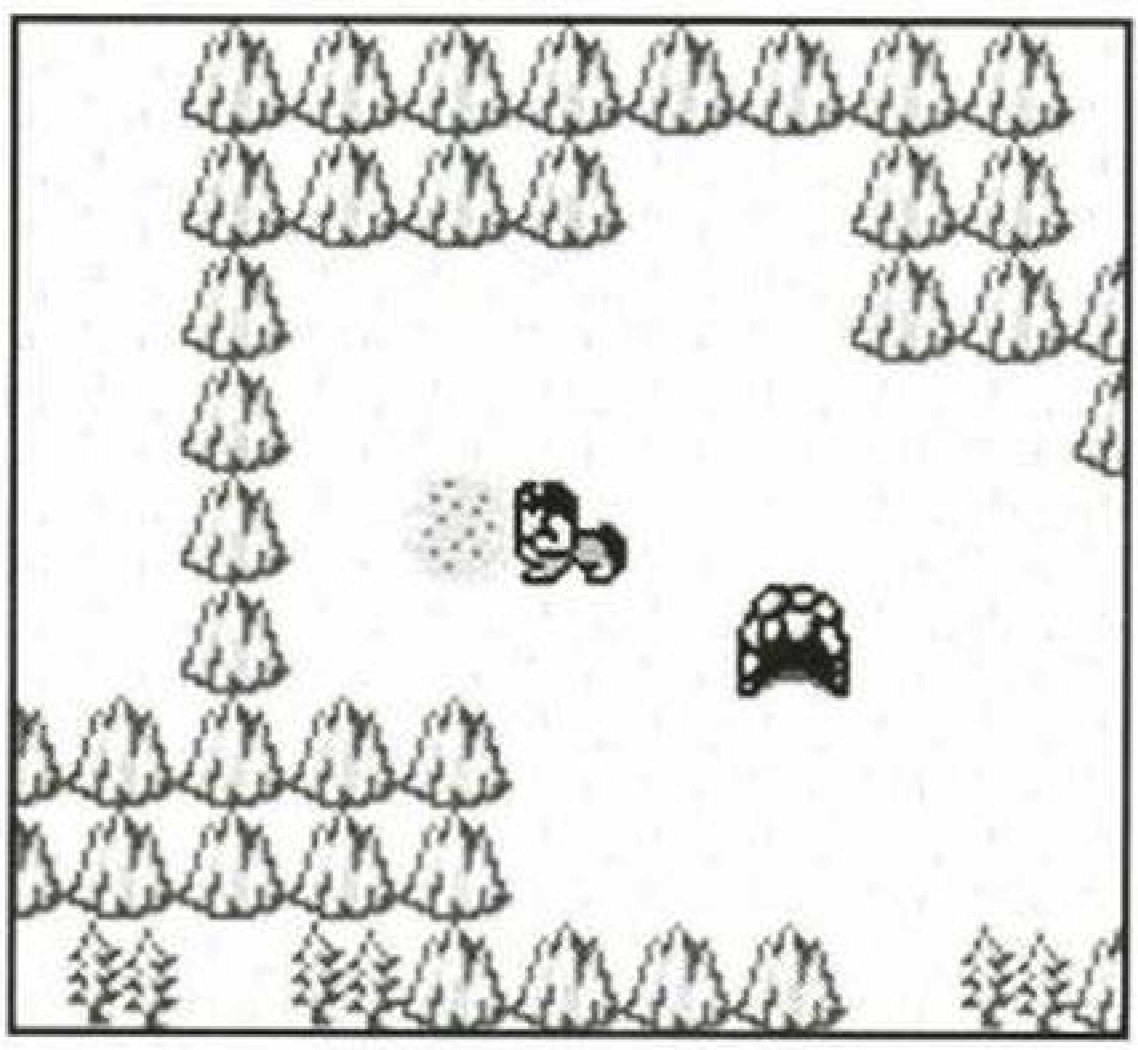
다시 크로노 마을로 가면 그래니가 고맙다며 사람들과 얘기하다가 다이브



해저 필드



(DIVE, サモン)라는 대륙에서 해양으로 들어갈 수 있는 마법을 받게 된다. 아이템을 받고 대륙의 끝에서 해양을 향해 서서 다이브 마법을 사용한다. 이 마법 역시 아무에게나 주어서 (일단 주인공 아더에게 주는 게 편하다. 제일 윗줄이니까) 배우게 해서 쓰면 된다. 무우라는 지하마을로 간다. 이 마을은 남서쪽에 있다. 그곳으로 가서 어떤 창고에 가면 이프람(IFRAM, イフラムのたね)이라는 씨앗을 얻을 수 있다. 이것이 지식의 씨앗이라는데 나중에 쓰일 데가 있을 것이다. 그리고 이곳에서 사람들과 얘기하다 보면 북동쪽에 난파된 배가 있는데 보물이 많다고 한다.

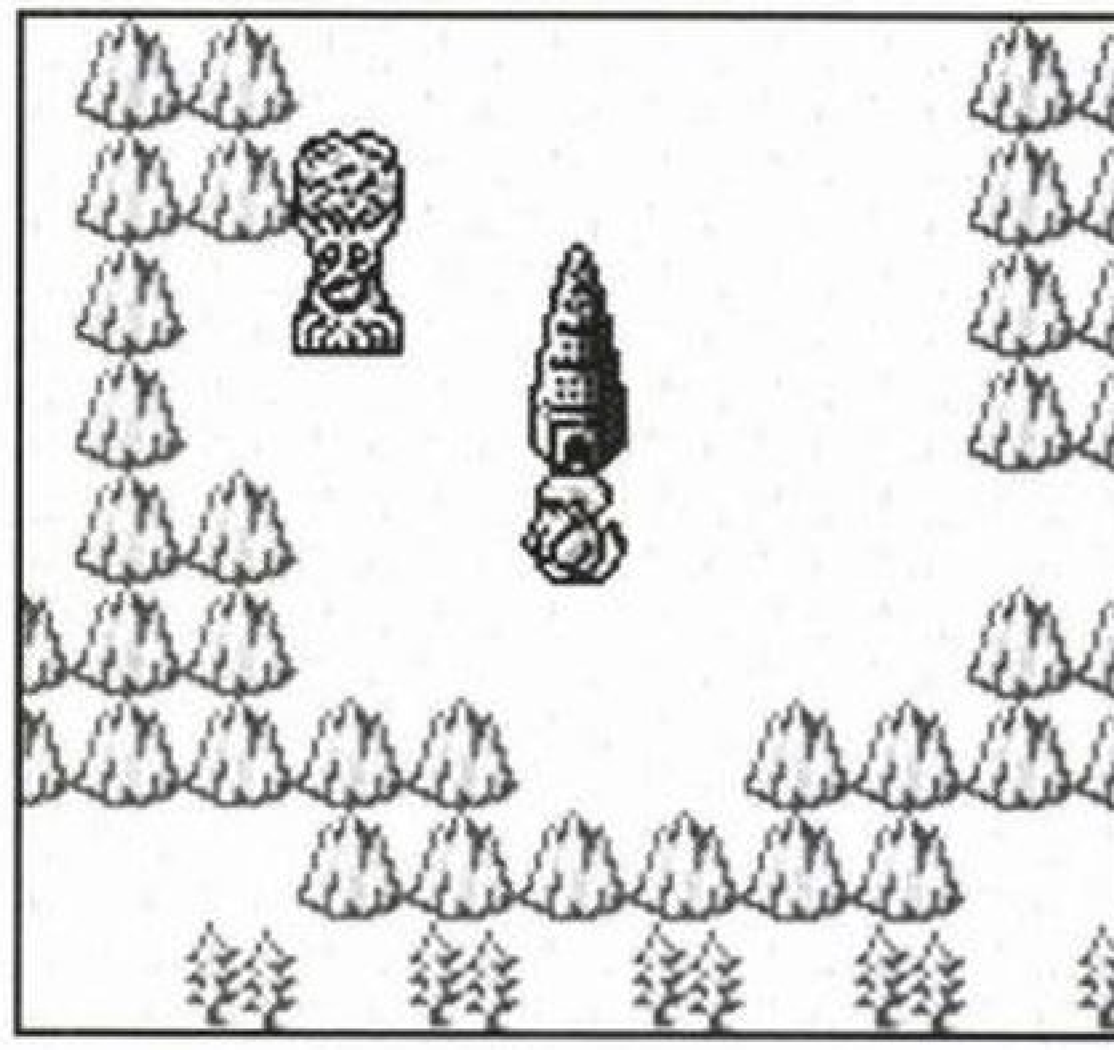


포인트6 : 이프람 씨앗을 심는다

다시 라라를 구하던 동굴 근처로 가면 동굴 왼쪽에 딴 땅과는 조금 다른 곳이 있다(1칸). 이곳에 이프람 씨앗을 심는다. 당연히 당장은 자라지 않을 것이다. 나무는 15년쯤 걸리니까. 15년 후면 과거를 지나서 현대가 될 것이다.

포인트7 : 남쪽의 탑으로 가자

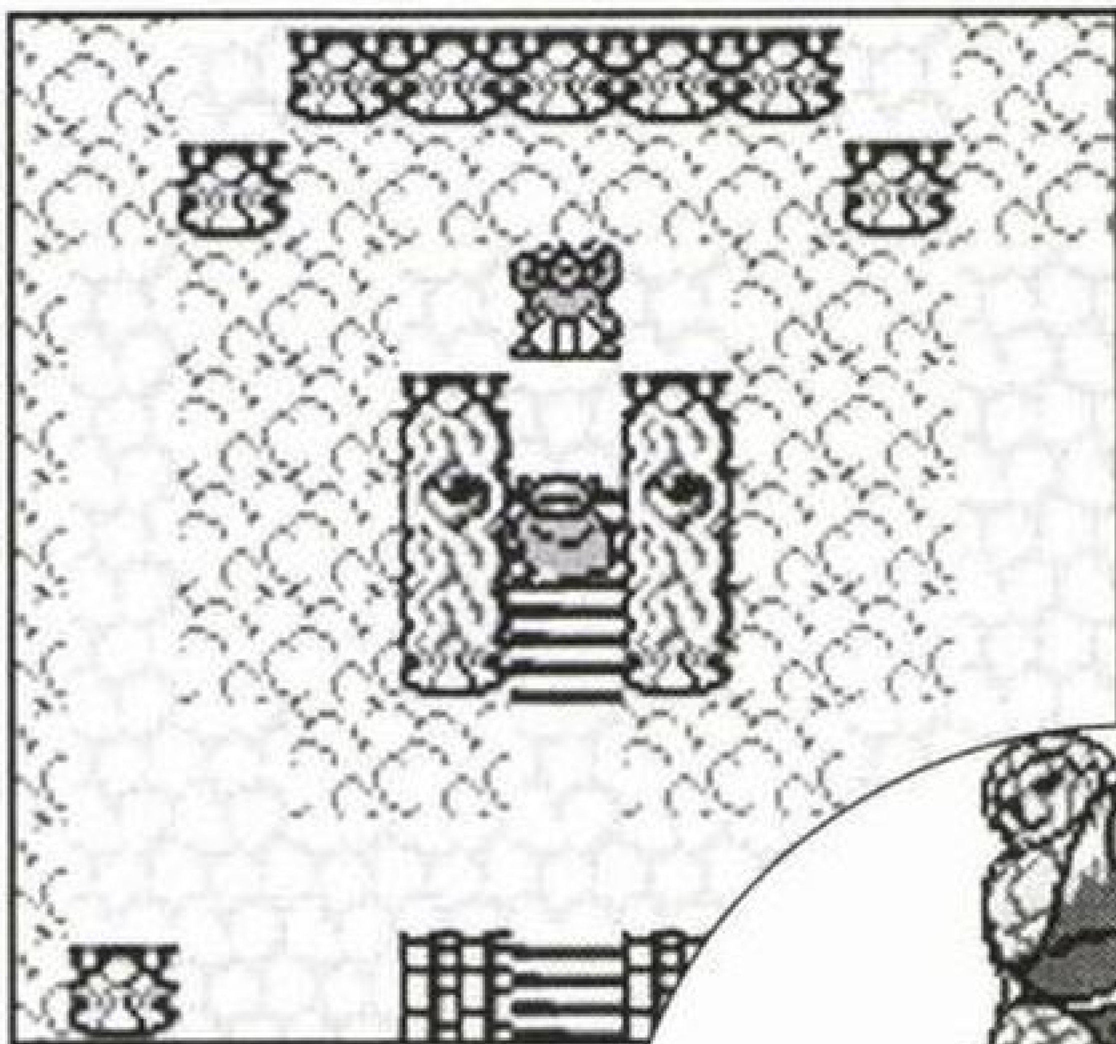
신전으로 가면 다시 앨더를 만나 현대의 그 마을로 가게 된다. 그리고 마을을 지키기 위해 라라와 헤어진다. 이곳엔 애향심이 투철한 인물이 많다. 그리고 과거에 심었던 지식의 나무가 있는 곳으로 간다. 옆에 탑이 있지만 잠겨있어서 못들어 간다. 얘기를 하고 크로노가 있는 마을로 간다. 일단 가면 엄청난 사건이 생긴다. 갑자기 동쪽 해안에 카오스라는 괴물의 섬이 생긴다. 크로노는 열쇠를 주면서 남쪽의 탑으로 가라고 한다. 그리고는 아까 지식의 나무가 있던 그 탑으로 들어 간다.



탑은 이때까지의 탑에 비해서 꽤나 복잡하다. 계속 올라가서 정상에서 아수라와 싸우고 나면 동쪽 카오스 섬의 열쇠를 얻을 수 있다. 그걸 얻고 나와서 카오스 섬으로 간다. 기구로도 섬에는 도착할 수 없다. 그러면 방법은 하나. 물속이다. 다이브 마법으로 물 안으로 들어가서 카오스 섬으로 들어간다. 각종 장치들을 피해서 정상까지 올라가면 카오스라는 녀석이 서 있다. 이녀석은 퀘이크라는 지진마법을 써서 일행을 괴롭게 한다. 레벨이 15 이하라면 아무래도 어려울 것이다. 가는 길에 아이템을 다얻고 가자. 이기고 나면 미래로 갈 수 있는 아이템인 퓨처(FUTURE)와 비행기 엔진 하버(HOVER)라는 아이템을 얻을 수 있다.

포인트8 : 무덤 안으로 들어가는 계단 발견

신전에 있는 비행기를 타고 워프 기능으





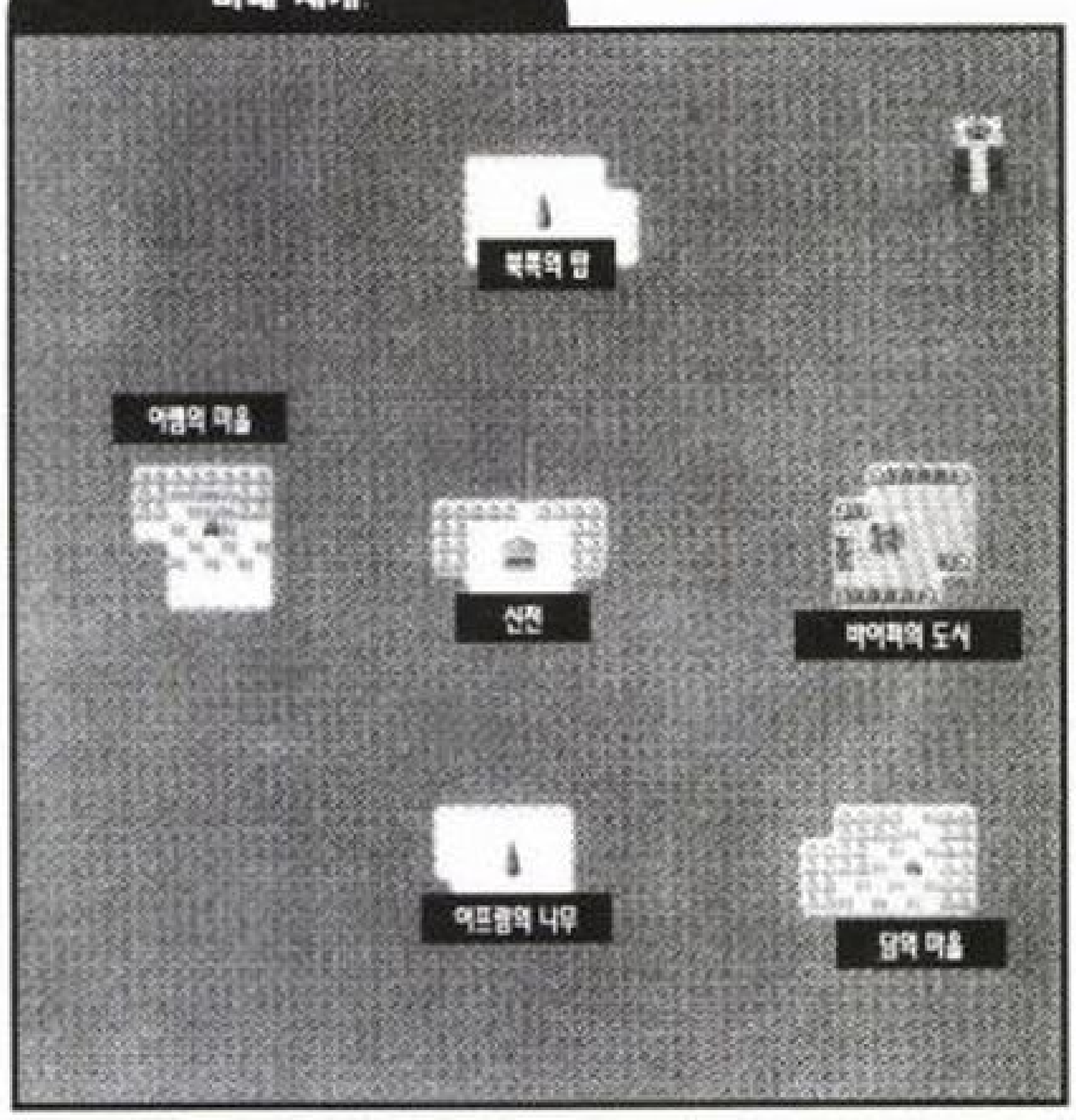
로 미래로 간다. 아까 얻었던 아이템은 자동으로 장착된다. 그리고 나오면 땅이 별로 없고 다 가라앉아 있다. 역시 미래는 거의다 멸망되어 가고 있는 것이다. 저쪽 지혜의 나무한테 가서 얘기를 하면(현대에서 지혜의 나무가 나중에 할 말이 있을 거라고 한 것을 기억하겠죠?) 저쪽마을에 무덤으로 가보라고 하며 무덤을 잘 조사해 보라고 한다. 그리로 가서 무덤을 마구 터치해 보면 어떤 무덤이 열어지며 안으로 들어가는 계단이 보일 것이다. 그리로 들어가면 큰마을이 있고 현대 시대에 동료였던 라라와 마이론이 있다. 라라에게 얘기를 걸어 보면 이때까지 자신의 마법으로 이 마을을 지켜왔다고 한다. 역시 애향심에 불타는 인물들. 그리고 마이론은 바이퍼라는 첨단 도시로 가보라고 한다. 특히 ERAUQS라는 암호를 기억하라고 한다. 꼭 종이에 써 가며 기억할 필요는 없다. 그냥 대화로 나오니까.

포인트9 : 하늘에 떠다니는 땅 플롯랜드으로 가자

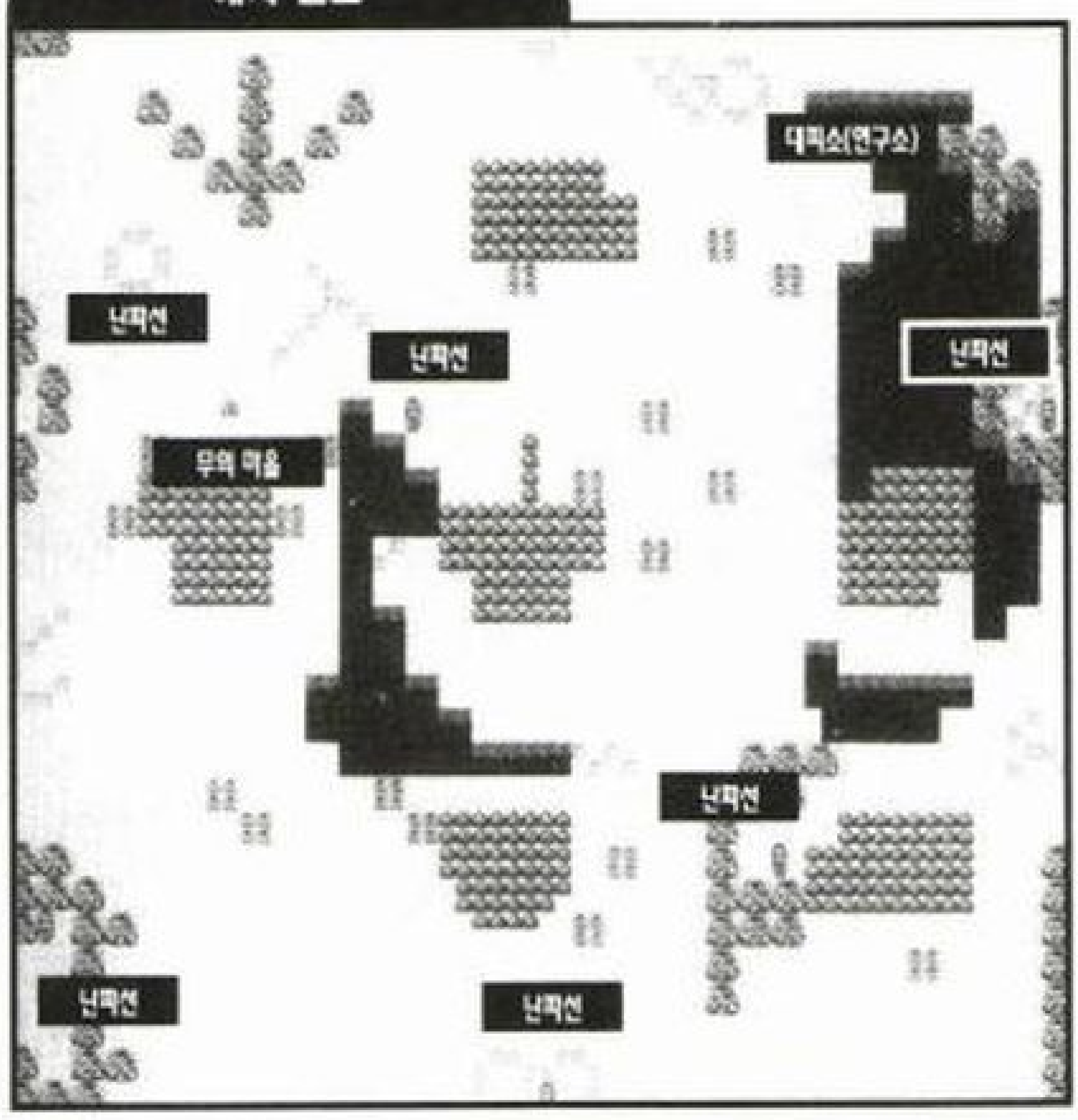
기구로 다니다 보면 대포같은 것으로 무장을 한 도시가 있다. 여기가 바이퍼라는 도시인데 여기서 돌아 다니다 보면 어떤사람이 길을 막는데 점프를 해도 못넘어간다. 암호를 물어 보는데 아까 그 암호를 말하면 길을 열어 줄 것이다. 이곳에서 로켓(ロケットベルト)을 얻는다. 여기엔 어떤 박사가 있고 사람들이 두어명 있는데 북쪽의 바다 안 연구소로 가보라고 한다. 다이브 마법으로 그쪽으로 가보면 박사들이 많은데 많은 얘기를 해 줄 것이다. 이곳에서 통신기(つうしんき)를 얻는다.

사가3

미래 세계



해저 필드



말인 즉슨, 그러니까 미래에서 오자마자 길 끝의 장대에서 로켓을 사용하여 하늘에서 막 떠다니며 돌아다니는 땅 플롯랜드으로 가라는 말이다. 그리고 REMOTE, X•PLANE 이라는 두 아이템을 얻어서 라디오로 연락하라고 한다. 그리고 그 장대란 곳으로 간다. 거기서 로켓을 사용하면 갑자기 튀면서 플롯랜드로 들어 간다. 구름으로 가득찬 곳에서 막 다니다 보면 어떤 동굴이 보인다.

포인트10 : 비행기를 타고 퓨어랜드로 워프

용암으로 가득 찬 동굴이다. 막 떠다니는 곳에서 조종하다 보면 움직이기도 하고 점프도 해서 끝까지 가서 REMOTE를 얻는다. 나와서 라디오를 틀어 보면 X•PLANE을 얻으라며 끊어 버린다. 그리고 더 가다 보면 커다란 성이(4칸짜리) 보인다. 그곳으로 가서 계속 올라가다 보면 마이트레야라는 대장이 다이온이라는 NPC를 그냥 기절시키고 일행을 절벽으로 밀어 버린다. 정신차리고 다시 올라가면 쓰러진 다이온과 서 있는 그 마이트레야가 있다. 그 녀석을 물리치고 X•PLANE을 얻고 나와서 라디오를 틀면 박사가 오고 비행기가 만들어지게 된다. 그걸 타고 마을에서 얘기하고 나서 다시 나온다. 밖엔 검은 스텔스 비슷한 비행기가 있다. 이 비행기는 타다가 적을 만나면 적을 공격해 주는 등 레벨업에 참 좋은 역할을 해준다. (파이널 판타지3에서 인빈시블이라는 대형 비공정이 이 역할을 해주는 것처럼) 이 비행기 조종석에서 퓨어랜드로 워프를 한다. 그러면 또 현란한 그래픽의 다중 스크롤이 나오며 워프가 시작된다. 퓨어랜드는 좀 이상하게 느껴질 것이다. 이때까지 과거 현대 미래는 지형이 비슷비슷했지만 이번엔 완전히 틀려지기 때문이다.



포인트11 : 펜릴에게 열쇠를 얻고

우주선에서 나오면 다이온이 저기 마을이 있다며 들어가 버린다. 동쪽의 마을에 들어가서 대화를 하고 어떤 집에서 보물을 2개 얻을 수 있다. 그런데 다이온이 안보인다. 여기 무기점에서 총을 파는데 마법력이 높은 사람에게 아주 좋은 아이템이다.

이때까지 뮤턴트에겐 공격력이 좋은 무기가 별로 없었다. 그리고 갖가지 무기가 있지만 값만 비싸고 위력은 전의 것과 비슷하다. 그러나 이 게임은 언제나 돈이 철철 넘치는 게임 쇼핑의 천국 게임이다. 돈많으면 그냥 이것저것 장착시키자. 나와서 비행기 타고(그냥 가도 됨) 서쪽으로 가면 외딴마을이 하나 있고 그리로 들어가 말을 시키면 덤벼드는 고양이 가드와 움직이지 않는 사람이 있다. 이 움직이지 않는 사람은 어떤 집안에 있는 유일한 생존자에 의하면 돌이 된 거라고 한다. 그리고 이 마을을 포함하여 북쪽에 있는 탑의 고양이 가드는 수면나무의 열매를 쓰면 잠이 든다는데, 씨앗은 어디에 있는 것일까?

이 마을에 서쪽에 보면 홍당무 밭으로 보이는 곳이 있다. 인간돌이 하나 있기도 하고, 그곳을 보면 왼쪽에 난간이 하나 있는

데 그곳으로 가면 된다. 그래서 위로 올라가면 나무가 하나 있고 그곳을 조사하면 씨앗이 나올 것이다. 그리고 북쪽으로 가서 이 아이템을 쓰면 고양이들이 돌이 된다. 그래서 각종 고양이 가드들을 해치우고 중간으로 들어간다. 각종 1•2층 건물이란 걸 상호 이해해야 쉽게 갈 수 있다.

북동쪽에 있는 문은 잠겨져 있다. 중간에 대장이 하나 있다. 펜릴이라는 녀석과 아주 오래 싸우고 이기면 열쇠를 얻고 아까 북동쪽 문 잠긴 곳으로 가면 파예라는 여자가 동료가 될 것이다. 이 NPC는 마법력이 상당하고 공격력도 상당하고 민첩성도 상당한 참 좋은 동료이다. 옛날의 마을에서 어떤 어린애 둘이 커서 용맹한 전사가 될 거라고 했던 것을 기억할 것이다.

포인트12 : DUEND라는 검을 얻자

다시 돌마을에 가서 대화를 해서 정보를 얻고 보물상자 하나를 보면 다크 보석이 하나 있으므로 꼭 구하길. 더이상 비행기로 갈 곳은 없다. 그래서 아까 동쪽의 마을로 가보면 배가 운영된다. 그것을 타고 카나야(KNAYA)라는 마을로 간다. 이 마을은 상업의 마을이라고 자칭하는데 아이템과 무기, 방어구가 상당히 많다. 그래봤자 새로 생긴 아이템들은 그게 그거지만. 주점에 가보면 누가 어디로 떠났다구 하고 장비를 재정비하고 밖으로 나옵니다. 북서쪽의 커다란 산으로 가면 폭포가 많은데 중간에 대장이랑 싸우고 나면 DUEND라는 검을 얻을 수 있다. 이 검은 적의 방어력과 상관없이 균일한 데미지를 입힌다.

그 다음은 북쪽의 사원으로 가자. 마법사가 하나 있는데 이 사람은 비행기에 들어가 마법을 맡을 사람으로 보석으로 새로운 마법을 만들 수 있는 능력을 가지고 있다. 아직은 동료가 될 수 없다고 하고 타블렛이라는 아이템을 가져오면 생각해 보겠다고 한다. 이제 조금 내려가서 서쪽으로 가면 대장이 또 사원이 하나 있다. 처음부터 대장이 서 있는데 이 녀석을 죽이면 위에 타블렛이라는 아이템을 얻게 된다. 이 아이템을 가져가도 마법사는 아직 당신들을 더 시험해 보겠다고 하니 더 안으로 들어 가자.

포인트13 : 여기는 희한한 탑

여기는 희한한 탑이다. 각 지하로 들어가서 폭포를 돌로 막아야 한다. 창고지기 소코반을 연상시키는 지능요구용 코너이다. 세곳을 다 막으면 되는데 힌트를 드리자면 점프 기능을 잘 사용하면 좋을 것이다. 다 막았으면 필드에 있던 강이 다 없어지고 위로 올라갈 수 있게 된다. 이전에 이제 그 북쪽의 사원으로 가면 마법사가 배위에 탄다. 이 녀석은 보석을 이용해 신마법을 만드는데 각 화이어, 아이스 등의 보석이 필요하다. 급히 필요한 건 아니므로 나중에 필요할 때 만들어 내면 된다.

이제 비행기를 타고 위로 가면 갑자기 폭풍이 일어서 비행기를 흡수해 버린다. 비행기는 추락하고 갑자기 한 녀석과 싸우게 된다. 이 녀석은 데미지에 강한 녀석이라고



하는데 그렇다고 마법에 약할까봐 마법을 써봐도 소용이 없으니 그냥 공격을 하는 편이 나은 듯 싶다. 여기서 DUEND SWORD의 진면목을 구경할 수 있다.

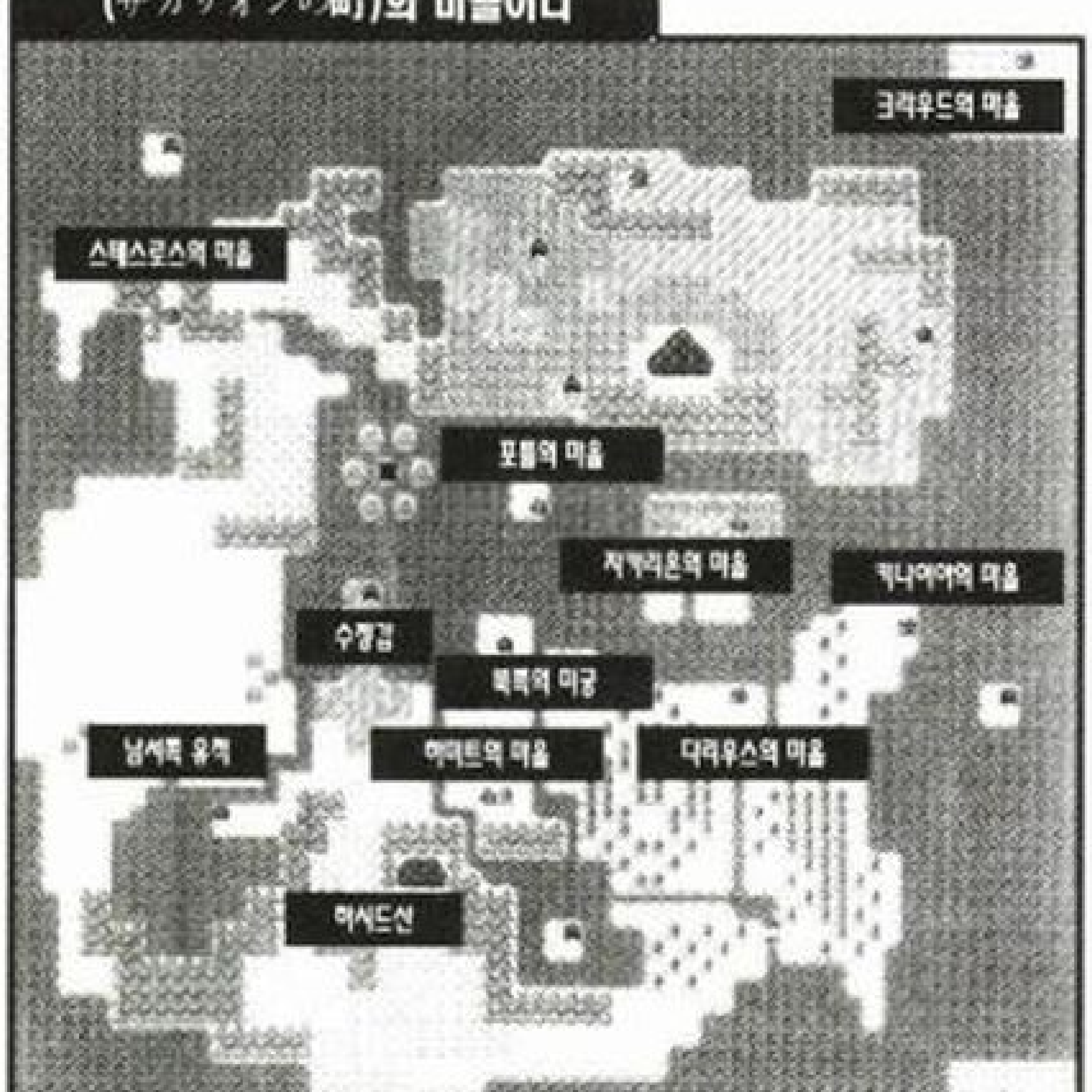
이 보스를 물리치고 올라 가면 작은 마을이 있다. 연구소 안으로 들어가서 어떤 박사와 얘기를 나누면 비행기 TALON2를 준다. 뭐 새로 만들었지만 기능은 똑같다. 그러나 여기서 미사일 아이템을 구할 수 있는데 비행기 콕피트에서 무기를 마사일로 세팅하면 그전엔 150쯤밖엔 못깎았지만 미사일은 300 전후를 깎을 수 있다. 어쩌다가 마이티 공격도 가능하다.

포인트14 : 엑스칼리버를 구하자

어떤 섬나라에 들어가면 지하세계로 가는 터미널이 있는데 아직 들어갈 수는 없다. 왕의 패스를 달라고 할 것이다. 들어갈 수 없으니 나와서 구름이 떠있는 곳의 마을로 가면 왕이 있다. 왕과 얘기하면 도와주겠다고 하지만 엑스칼리버라는 칼을 가져오라고 한다. 그러면 패스를 준다고 한다. 그러나 엑스칼리버는?

산으로 꽉 막혀 있는 마을이 하나 있다.

엑스칼리버가 있는 곳은 자카리온(ザカリオンの町)의 마을이다



잘 보이지 않는 마을인데 직접 찾아 보는 것도 꽤나 즐거운 여행이 될 것이다. 여기에 엑스칼리버가 있다. 위로 올라가면 검이 하나 꽂혀 있는데 NPC 동료인 파예가 뽑는다. 그 검을 가지고 다시 구름 위에 떠 있던 마을로 간다. 그러면 왕이 약속대로 열쇠를 하나 준다. 그리고 아까 언더월드로 통하는 마을로 가서 열쇠를 주면 언더월드로 내려갈 수 있다. 그리고 파예대신 모프(MORPH)마법을 쓸 수 있는 다이온이 동료가 된다(어디서 왔나?).

포인트15 : 언더월드!

언더월드! 말만 거창하지 별것 아니다. 하지만 이사이에 여관 비슷한 건 있어도 아이템 점은 없으니 장비구입을 잘 해 놓고 떠나야 한다. 사다리를 내려가서 보면 버섯 같은 곳이 있다. 거기는 보물 동굴의 하나로 각종 보물이 1개씩 산재해 있다. 가다보면 터널이 하나 있을 것이다. 그곳으로 들어가면 독지대 등이 많은데 한 걸음마다 체력 2가 깎이므로 주의해야 한다. 거기서 딴 터널로 가기 전에 서쪽으로 가다보면 어떤 괴물의 입이 있다. 그곳에서 무라마스 일본도가 있는데 이 검은 때린만큼보단 작지만 그만큼 체력이 깎이는 비운의 검입니다. 하지만 나중에 쓸 곳이 있다. 일단 그곳에서 각종 보물을 얻고 다시 나온다.

그리고 이 동굴 안에서 최대한 보물을 다 얻고 북동쪽으로 가다 보면 딴 마을로 갈 수 터널이 있을 것이다. 그리로 나가서 북동쪽으로 올라가면 드웰그라는 괴물들이 사는 마을이 있다. 저번에 언더월드로 통하는 마을에서 괴물과 얘기하다가 모프마법을 쓰면 이 녀석들과 대화할 수 있다는 정보를 들었던 것을 기억합니까? 모프마법을 쓰면 그 녀석과 똑같은 모습으로 변해 버려 대화가 가능하게 된다. 그냥 대화하면 전투가



시작되는데 죽여 봤자 경험치는 16이니 그럴 필요가 없다. 괴물로 변해도 필드에서는 적과 만나게 된다.

포인트16 : 보긴을 동료로

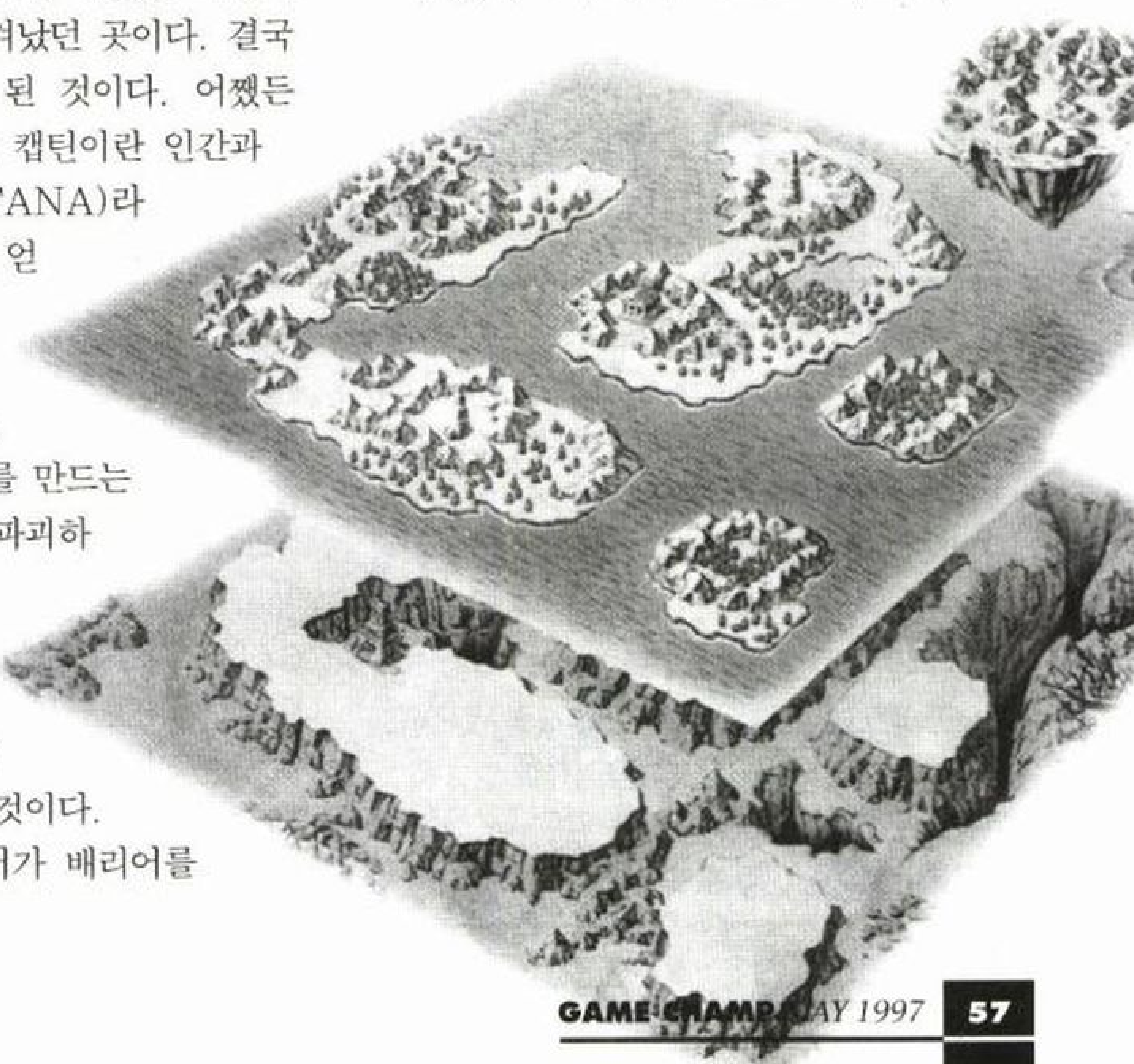
그 마을의 보스와 애기하면 북서쪽의 사다리로 가라고 할 것이다. 여기 무기점에서 유용한 무기 몇 개를 사고 나와서 그리로 가면 드웰그 녀석이 하나 있는데 다시 모프 마법을 쓰고 애기하면 그 녀석은 떠나 버린다. 이때 올라가면! 그 언더월드로 들어오기 전 세상•퓨어랜드이다. 이곳은 비행기로는 배리어 때문에 튕겨났던 곳이다. 결국 지하로 통과해서 오게 된 것이다. 어쨌든 그 마을인데 그 마을에 캡틴이란 인간과 애기하면 카타나(KATANA)라는 보물상자 아이템을 얻을 수 있다. 그리고 나가서 밑으로 가다 보면 탑이 하나 있다. 그곳은 이 땅의 배리어를 만드는 엔진이 있는 탑이다. 파괴하자?

이곳도 높이 개념이 띄어져 있는 곳인데 계속 가다보면 어떤 인간 하나가 있을 것이다. 애기하면 이곳으로 들어가 배리어를 부수라고 한다. 갑자기 나타난 이 인간은 누구? 더 들어가서 계속 가다 보면 아그론이라는 대장이 서 있다. 그냥은 싸워지지 않는지 애기하다가 별안간 폭탄을 가지고 있는 다이온이 몸을 던져 배리어 기계를 부셔 버린다. 이 녀석은 화이트 전체마법과 스톤가스를 쓰는 악랄한 놈이기 때문에 주의가 필요하다. 이 녀석을 죽이면 보긴이라는 첫 데모에 나왔던 박사가 동료가 되고 비행기에 달면 산을 뛰어넘을 수 있는 엔진을 얻을 수 있다. (인빈시블과 동일화 되어가는 살아 있는 비행기 탈론2)

포인트17 : 드디어 엔딩

이제 갈 수 없었던 여러가지 자그마한 동굴에 가서 아이템을 얻어 비행기안에 있는 동료들에게 도구를 만들어 얻고 마지막 결전의 장으로 가자. 그곳은 배리어가 있었던 지대 남부에 보면 산으로 둘러싸인 커다란 산(일어판의 ゴ-ト山)이 있다.

이곳에 마지막 보스 자이저



(ZAGOR, 일어판에서는 ラグナ)가 있다. 계속 올라가다 보면 정상에 체력회복소 같은 부분이 있는데 그곳으로 가면 땅이 가라앉으면서 북쪽으로 갈 수 있는 길이 생긴다. 그곳을 통해서 북쪽으로 간다. 그곳으로 들어가서 계속 가다 보면 중간에 보스 하나가 있고 그 녀석을 죽이면 그곳을 나올 수 있다. 그곳을 나오면 미래의 성으로 들어갈 수 있게 된다.

이 성에서 미로를 점프를 이용해서 건너고 계속 올라가다 보면 현자 소울(SOL)을 만나게 된다. 그는 보스 자이저의 혼을 애써 잠재우고 있는 자로서 주인공을 만나면 이 녀석이 깨어날 것 같으니 나를 빨리 쳐 달라고 한다. 그래서 전투에 돌입하는데... 계속 소울(SOL)을 치다보면 결국 늦었다면서 최후의 보스 자이저로 변한다. 이 녀석은 정말 어려운 보스로 전원이 라이프 마법과 캐어 B 마법을 가지고 있지 않다면 이길 방법은 없을 것이다. 라이프 B 마법을 여러 개 가지고 있다면 전투는 약간 쉬워질 것이다. 추정 HP가 30000은 되는 것 같은데... 자이저는 처음에 배리어를 치므로 그냥 공격은 안되고 넓적한 칼만이 통한다(엑스칼리버, 듀어엔드 같은 검). 많이 치다보면 눈이 많이 생기는데 공격력의 변화는 없다. 이때 이 녀석은 다크포스로 960 가량의 데미지를 줘서 한 명을 죽이고 리트(LITX)와 플레어(FLARE)를 번갈아 쓰면서 우리편을 어렵게 할 것이다. 결국 이녀석을 죽이면 감동의 엔딩이 등장한다.

자이저를 죽이면 이전에 보였던 내려가는 워터는 부셔지며 다시 미래의 세계로 돌아오게 된다. 보긴이 가져온 다이온의 생물조직으로 다이온은 살아나고 주인공은 자신의 아버지를 만나고(똑같은 모습) 그 아버지는 자기 아들의 이름을 주인공의 이름으로 짓겠다고 한다. 주인공은 꼭 그렇게 하라고 하고 타임머신을 만들 동안 마이론에게 가서 애기를 한다.

이번 공략에 들어가지 못한 부분

게임을 마쳤다고 하지만 이번 공략에 빠진 몇 개의 이벤트가 있다. 어떤 용암지대에서 아이템 하나를 못 얻었고 어떤 마을에서 어떤 녀석이 검 3개를 다모으면 어떤 검을 만들 수 있다고 하는데 이것도 못풀었고 미스틱 소드는 어떻게 된건지... 이런 이벤트가 요즘의 파판 시리즈에 유행하는 엔딩에 관계없는 이벤트에 영향을 준 것 같다.

각종 팁

전투시 싸우다 보면 괴물들이 부품을 남기는데 인스톨할 거냐고 묻는다. 좀 센 녀석이라면 괜찮지만 별것도 아닌 놈과 합체하면 더 약해질 수도 있다. 개인적인 의견으론 그 머리 큰 이상한 문어같은 녀석의 부품(동물리더가 되는데 꽤 쎄짐) 그것 하나만 빼고는 신경 안쓰는 편이 좋을 듯 싶다. 합체하다 보면 좋은 재능(TALENT)이 나올 수도 있지만 무기를 사용하지 못하는 경우가 있고 방어력이 형편없이 낮아질 수도 있다. 나중에 가면 전체적으로 좋은 녀석들이 많이 나온다. 세이브하고 합체하고 맘에 안 들면 로드 다시 하고 그렇게 하면 될 것이다. 그리고 무기는 비싼게 좋고 방어구는 그렇게 많은 차이가 나지는 않는다. 나중에 레벨30 이상이 되면 더이상 공격력이나 마법력, 방어력을 올릴 수 없다. 그러니까 중간에 스피드나 마법력을 올리는 장비가 있으면 팔지말고 가능한 가지고 있는 것이 좋다. 나중에 탈론 비행선 안에 마법 합성으로 부족한 부분을 무기로 떼울 수 있으니 그다지 신경쓰지 않아도 된다.

마법 리스트

마법리스트 다는 못쓰고 테스트해 본 것만 열거해 보겠다. 마법은 FF 3와 비슷하다.

분류	마 법 명	효 과
백마법	힐(HEAL)	각종 중독상태나 석화상태를 되돌린다.
	라이프(LIFE)	전투 중에 죽은 동료를 살린다.
	스파크(SPARK)	전기 스파크를 써서 눈을 못뜨게 한다.
	에어로(AERO)	공기마법. 날으는 새들에게 잘먹힌다.
	쉘(SHELL)	방어력 향상의 마법.
	캐어(CARE)1	체력회복. 파이널 판타지3에서는 케알라였는데.. 영어로 해석하면서 바뀐듯
	캐어(CARE)2	캐어1의 두배의 회복. MP도 2배 소요된다.
	캐어(CARE)3	체력 완전 회복
	퀘이크(QUAKE)	지진 공격 마법. 전체 공격한다.
	화이트(WHITE)	전체공격. 자이저에게도 통하는 강력마법이다.
	플레어(FLARE)	퀘이크의 강력판. 별로 좋지 않다.
흑마법	파라(PARA)	현혹현상. 공격 불가능하다.
	배넘(VENOM)	스파크와 비슷함.
	슬립(SLEEP)	자게해서 공격을 못하게 한다.
	아이스(ICE)1	얼음의 속성인 마법.
	파이어(FIRE)1	불의 속성인 마법.
	아이스(ICE)2	아이스1의 두배마법
	파이어(FIRE)2	불마법1의 두배마법.
	파이어(FIRE)X	전체 불마법.
	리트(LIT)1	번개마법. 속성에 관계없이 두루두루 쓰인다.
	리트(LIT)2	더 강한 번개마법.
	리트(LIT)X	전체 번개마법
	엑시트(EXIT)1	마을이나 동굴에서 빠져나옴.
	이레이즈(ERASE)	적을 없애버린다.
	뮤트(MUTE)	적1명을 정지시킨다.
	누크(NUKE)	초강력 전체공격 마법력 360이나 소요하는 대형마법이다.
	페이탈(FATAL)	확실한 즉사 주문이다.
	바이러스(VIRUS)	바이러스로 일정 한명을 공격. 자이저에게 통하는 마법.
회마법	플로우트(FLOAT)	기구를 부른다. 나중에 퓨어랜드로 가면 사용 불가능.
	다이브(DIVE)	공격마법도 있는데 이건 물에 빠지는(?) 마법
	캐어(CARE)A	전체 체력회복 150-220까지 회복됩니다. MP소비에 비해 좋은 주문.
	캐어(CARE)B	전체 체력회복.
	라이프(LIFE)A	전투중 죽은 동료를 약 400 회복 시키며 살린다. (보석의 조합)
	라이프(LIFE)B	전투중 죽은 동료를 완전회복 시킨다.(보석의 조합으로 만듬)
	모프(MORPH)	괴물로 변하는 마법.

제2차 슈퍼로봇대전 G



패밀리의 원작에 새로운 시나리오를 곁들여 이식되어서 팬들의 사랑을 받았던 제2차 슈퍼로봇대전 G. 아직 이 게임을 즐기지 못한 유저를 위해 각 시나리오의 분기점과 전캐릭터의 정신커맨드. 그리고 주요대사의 내용을 공개한다.

장 르 : 시뮬레이션

제작사 : 반프레스토

각 캐릭터 2회 행동 레벨및 정신커맨드

나가레 료우마마(44): 근성 1 필중 1 신뢰 4 열혈 10 우정 22 사랑 40
도몬 카슈 (30): 초근성 1 열혈 1 필중 1 기합 10 집중 12 사랑 45
듀크 프리드 (43): 우정 1 집중 8 필중8 열혈 22 힘조절 22 사랑 30
라라 순 (27): 가속 1 행운 1 번뚝임 4 힘조절 8 필중 12
레인 미카무라 (41): 행운 1 근성 15 열혈 7 사랑 10 집중 22 필중 32
류네 졸다크 (38): 근성 1 집중 1 번뜩임 7 기합 22 초근성 31 격로 39
마베토 핑거하트(36): 기합 1 번뜩임 11 우정 18 신뢰 15 힘조절 17 사랑 30
마사키 안도 (29): 근성 1 가속 1 힘조절 11 행운 15 기합 16 열혈 48
마헤리아 메릴 (37): 근성 1 가속 8 번 번뜩임 10 기합 13 신뢰 20 사랑 32
미넬바 X (56)
미리에라 카탄 (39): 근성 1 가속 12 펄중 13 신뢰: 16 집중 18 행운 27
베키 리 (38): 근성 1 힘조절 10 가속 12 필중 15 번뜩임 16 초근성 18
보스 (48): 근성 1 초근성 1 기합 7 격로 12 열혈 24
브라이트 노아 (41): 근성 1 가속 5 행운 18 집중 22 번뜩임 23 초근성 37
사오토메 미치루(44): 근성 1 초근성 1 필중 1 우정 3 사랑 8 번뚝임 12
시부크 아노 (32): 근성 1 기합 1 열혈 1 우정 8 신뢰 10 각성 27
아무로 레이 (27): 집중 1 열혈 1 가속 4 행운 10 힘조절 10 각성 17
엘비플 (31): 근성 1 행운 1 열혈 10 힘조절 30 사랑 40 격로 43
오데로 헨리크 (45): 근성 4 기합 8 우정 18 열혈 21 필중 23 초 근성 25
오리파 이노에 (35): 필중 1 가속 7 번 임 13 기합 18 열혈 23
옷소 웨빈 (27): 번득임 1 힘조절 9 필중 14 열혈 17 집중 20 우정 25
유미 사야까 (43): 필중 1 행운 10 번뜩임 12 신뢰 15 우정 20 보급 22
유카 마이라스 (37): 근성 1 초근성 1 열혈 8 필중 12 번뜩임 15 집중 18
잭 킹 (43): 근성 1 필중 1 가속 8 행운 13 힘조절 23 열혈 35
준코 젠코 (33): 근성1 필중 1 힘조절 4 집중 6 기합 6 열혈 14
쥬도 아지타 (27): 근성 1 집중 1 번뜩임 1 열혈 8 힘조절 32 우전 35
진 하야토 (42): 가속 1 번뜩임 1 집중 5 힘조절 8 행운 10 우정 26
쯔루기 데쯔야 (49): 초근성 1 가속 1 필중 7 집중 10 기합 20 열혈 38
키유 비단 (27): 집중 1 열혈 1 가속 1 힘조절 12 각성 21 우정 30
카부토 코우지 (46): 근성 1 초근성 1 필중 5 집중20 열혈 35 번뜩임 38
케이트 붓슈 (42): 근성 1 가속 8 기합 12 필중 17 힘조절 18 번둑임 22
코니 프란시스 (42): 근성 1 가속 11 번뜩임 12 필중 15 신뢰 19 행운 28
토마슈 마사리크(47): 근성 1 가속 7 우정 18 필중 19 기합 23 초근성 25
토모에 무사시 (48): 근성 1 초근성 1 기합 8 우정 15 열혈 25 격로 34
포우 무라사메 (31): 번뜩임 1 집중 1 사랑 8 신뢰 16 열혈 19 각성 31
헤렌 잭슨 (37): 근성 1 초근성 3 필중 5 기합 7 열혈 12 각성 32
호접귀 (43): 근성 1 행운 1 번뜩임 8 기합 12 사랑 34 보급 36
화 유리 (34): 신뢰1 번뜩임 8 행운 10 집중 15 보급 20 사랑 38
후란체스카 오하라(39): 근성 1 기합 8 가속 11 필중 15 번뜩임 19 신뢰 31

제 2차 슈퍼로봇대전 시나리오 분기점

- 1 리가 미리티아
- 2 우이크의 비극
  - 선택 → 3A 구출! Z건담
  - → 3B 슈라크대 격투
- 4 모락의 마을
  - 겟타Q파괴않음 → 5A 지브랄타 영역 → 6A 사이드6 에서의 만남 → 7A 빛나는 우주
  - 겟타Q파괴함 → 5B 다칼 제압 → 6B 스트라이크 백 → 7B 베반의 황야
- 8 적요새를 파괴하라!
  - 호접귀 설득 → 9A 적이냐 우군이냐 !? 의문의 건담
  - 호접귀 설득안함 → 9B 마쿠베의 함정
- 10 마리오네트 포우
- 11 경이! 궁극로봇 발시온
- 12 그 이름은 동방불패
- 13 데빌건담 출현
- 14 의문의 전사 슈발츠
- 15 시로코의 그림자
- 16 우주로...
- 17 격투! 쥬피트리스
- 18 탈출
- 19 솔라레이 발동
- 20 결전! 그라나다요새
- 21 시간이여 멈춰라
  - 선택
- 22 대기권돌입
  - 자브로 → 23A 시로코의 역습 → 24A 데빌건담 다시
  - 기아나고원 → 23B-1 사투! 마스터 아시아 → 23B-2 데빌건담 다시 → 24B 시로코의 역습
- 25 새벽의 결전

프롤로그

초인적인 재능과 뛰어난 결단력을 가진 한사람의 과학자가 있었다. 그는 치밀한 조사에 의해 지구에 중대한 위기가 찾아오고 있다는 것을 알고 그에 대항하기 위해 가진 능력을 모두 다 동원해서 한 대의 로봇을 만들었다.그 로보트의 이름은 발시온. 절대적인 파워를 자랑하는 궁극의 로보트였다.

그래. 여기까지는 흔히 있는 이야기였다.

하지만 비안 졸다크는 불안을 느끼고 있었다. 우선 인류를 통일해 전력을 집결하지 않으면 우주로 부터의 침략에 대항할 수 없다고 생각했던 것이다.

비안박사는 지구를 지키기위해 비밀결사 디바인 크루세이더스 약칭 DC를 결성했다.

DC 의 목적은 단 한가지. 힘에의한 세계통일. 바로 세계정복이었다. DC는 곧 세계를 제압하고, 최강이라고 불리던 UN군 조차도 발시온의 앞에는 손도 발도 내밀지 못했다.

하지만 전세계의 8할이 DC 에 의해 점령당할 정도가 되어도 그 지배에 대항을 계속하는 사람들이 존재하고 있었다. 그들은 각지에서 DC에 대항해서 게릴라적 싸움을 시도했지만, 곧 이어 화이트베이스라고 불리는 전함을 중심으로 해서 DC에 대해 반기를 들었다.

그리고 지금 전 세계를 진동시키는 제2차 슈퍼로봇대전이 시작되려고 하고 있다...

제 1 화 리가미리티아

샤크티: 갑자기 일어난 DC의 침공에 우리들이 사는 카사레리아도 휩쓸리고 말았습니다. DC는 민간인에게는 손대지 않겠다고 말했습니다만... 전쟁중에 그런 여유가 있을리 없었습니다. 우리들은 단지 떨면서 도망치는 것밖에는 할 수 없었습니다. 하지만 웃소는 틀렸습니다. 웃소는 적의 모빌슈츠를 빼앗아 그들과 싸우고만 것입니다. 그리고 리가미리티아라고하는 사람들이 웃소의 파일럿능력에 눈치를 채고 V건담이라고하는 모빌슈츠의 파일럿으로 만들었습니다. 그렇게 해서 웃소는 도리없이 전쟁의 구렁텅이에 휘말려 버리고 만 것입니다. 하지만 그것은 더 무서운 일의 전초전에 지나지 않았습니다.

크로노클: 제길 이 녀석의 파워가 세진 건가!? !? 센서가 부서지다니!!

병사 : 크로노클 중위님 무사하십니까!?

크로노클: 라겐기지에서 온 조로부대인가. 고맙다. 나는 일단 라겐 기지로 돌아가겠다.. 뒤를 부탁한다!!

웃소 : 조로가 이렇게 많이!?

마베트 : 웃소 무리하지 마! 이제 곧 원군이 올 거야!!

웃소 : 원군? 원군이라고요!?

마베트 : 그런 것보다 지금은 살아남는 것만 생각해야 해!! 알겠니? 절대 무리는 하지 말고!

웃소 : ....알겠습니다!! (무리를 하지않고 어떻게 살아남으라는 거지)

카부토: 뭐야? 우리들 말고도 DC와 싸우는 사람이 있었단 말인가?

사야까: 그런 것 같아. 연락을 해보는 게 좋겠어. 하얀 로봇의 조종사! 당신도 DC 와 싸우는 겁니까? 혹시 그렇다면 대답해 주세요! 우리들도 돕겠습니다!

웃소 : 마베트씨. 누군가가 말을 걸고 있습니다! 저 사람들이 원군인가요?

마베트: 아니야... 하지만 DC와 싸우고 있는 사람이라면 도와줄지도 모르지

웃소 : 그러면 도움을 받아도 되겠군요. 나는 웃소 웹빈. 이 V건담의 파일럿입니다.

카부토: 무 뭐야? 꼬마?

웃소 : 꼬마던 뭐던간에 살아 남으려면 별수 없잖아요! 그런 것보다 도와줄 겁니까 말 겁니까?

카부토: 쳇 건방진 꼬마로군... 알았다 도와주지!

사야까: 수리같은 보조는 내게 맡겨줘요!
웃소 : ... 감사합니다

웃소 : 뭐지.. 이 감각은... 누군가가 오고 있다?!
카부토: 어이 웃소! 왜 멍해 있는 거냐?
웃소 : 뭔가가 옵니다!
브라이트: 저것이 리가 미리티아의 V 건담인가...
아무로: 같이 싸우고 있는 저 로봇은 뭐지? 건담으로는 보이지 않는데...
료우마 : 저건 마징가Z잖아. 카부토군이 무사했었군.
브라이트: 아는 사이 인가?
료우마 : 같이 싸웠던 친구입니다. 우리들의 힘이 되어 줄겁니다.
마베트 : 왔어!! 웃소 원군이 도착했어!!
웃소 : 건담 타이프의 모빌슈츠... 아니 저것은 테이타에 있었던 RX-78형 건담!?
그러면 저것은 아무로씨와 화이트베이스인가?
카부토: 휴- 겟타로봇이다!! 오래간만인데.... 라는 말을 할 때는 아니군. 미안하지만 이 녀석들의 수가 너무 많다. 도와줘!
브라이트: 알았다. 모두 전투개시.
아무로 : 건담, 출동합니다!
료우마 : 간다! 하야토, 무사시!
하야토 : 그래
무사시 : 우와아!

잭 : 오... 여기에도 DC가 출현했군요.
료우마 : 텍사스 잭.. 잭이냐!!
무사시 : 어떻게된거야? 너는 미국의 제7함대와 함께 싸우고 있었잖아?
잭 : OH! 미군은 전멸해 버렸습니다...
료우마 : 뭐라고!? DC와 유일하게 맞설수 있는 나라였는데..
잭 : DC는 강력합니다. ME도 YOU들과 같이 싸우겠습니다!

브라이트: 좋아. 작전은 종료다. 각기 귀환.
마베트 : 브라이트 함장님이십니까? 잘와주셨습니다.
제 이름은 마베트 핑거하트. 리가미리티아의 일원입니다.
브라이트: 늦지않아서 다행이었습니다.
언제나 여러분에게는 폐를 끼치고 있으니까 말입니다.
마베트: 이 근방에 작기는 합니다만 저희들의 기지가 있습니다. 그곳에서 보급을 하시죠.
웃소 : 왜... 살아있는 거지.. 나는?
마베트: 웃소! 왜 그러니 웃소!?
웃소 : 아.. 마베트씨... 아무것도.. 아무것도 아닙니다.

아무로: 웃소군 자네가 이 V건담의 파일럿인가?
웃소 : 좋아서 하고 있는 일은 아닙니다. 살기 위해서죠.
카부토: 너 좀더 아이답게 말하는게 어떠냐!
웃소 : 어른의 생각으로 아이를 판단하지 말아주십시오.
카부토: 이 꼬마가!
사야까: 참아요 카부토. 어른답지 않아.
아무로: 웃소군... 네가 하고싶은 말은 알겠다.
좀더 우리들이 정신을 차렸다면 너같은 아이들이 싸우지 않아도 좋았을 것을.
웃소 : ...
마베트: 네. 아무로씨가 말하는 대로입니다.
웃소의 파일럿으로의 재능에 혹해서 내가 그만... 미안해. 웃소. 너의 마음을 생각하지



샤크티는 이 게임의 기록자적인 역할을 한다

않다니... 웃소는 여기에서 내려도 좋아. 뒷일은 우리들이 어떻게든 할테니까.

웃소 ; 좀 생각할 시간을 주세요.

마베트; 웃소?!

무사시; 아 하야토. 리가미리티아가 뭐냐?

하야토; 뭘 듣고 있었던 거냐 너는. 전에 브라이트함장이 설명했잖아.

무사시; 그런걸 내가 기억하고 있을 거라고 생각하나보지?

하야토; 자랑할 것을 자랑해야지... 알고싶다면 료우마에게 물어봐!

무사시; 쳇 잘난척하긴. 료우마! 가르쳐 줘!

료우마; 이런이런. 이번에는 절대로 잊어버리지 말아라.
리가 미리티아라고 하는 것은 말이야...
민간인에 의해서 DC에게 대응하기위해 만들어진 조직이다. 우리들에게 원조를 해주고 있지.

무사시; 음.. 그렇다면 지금까지 우리들이 받아온 보급은 전부 리가 미리티아로부터 받은 것이로군. 하지만 민간인이 이 정도의 조직을 만들다니 대단한데.

료 ; 진 쟈하남이라는 인물이 리더로 실력발위를 하고 있는 것 같다.

무사시; 진 쟈하남이라...

제 2 화 우이크의 비극

카사레리라

샤크티; ... 웃소 어떻게 할꺼니? 또 저 하얀 모빌슈츠로 싸울 거야?

웃소 ; .... 나는... 아버지와 어머니를 찾지 않으면 안되기도 하고....
그리고 샤크티의 양친도...

샤크티; 하지만 모빌슈츠에 타고 싸우다니... 나는 ... 무서워

웃소 ; 나도 무서워. 전쟁이니까... 하지만...

샤크티; 웃소...

웃소 ; 우이그에 있는 카테지나씨도 걱정되고...

샤크티; 웃소...

웃소 ; 샤크티는 어떻게 할꺼야? 이대로 카사레리아에 남을 거야?

샤크티; 나는.. 웃소와 함께 가겠어...

웃소 ; 저 화이트베이스에 타고 있으면 아버지와 어머니와 만날 것 만같은 예감이...
그런 기분이 들어. 무 뭐지? 소란스러운데... 마베트씨 무슨 일입니까?

마베트; 웃소! 뭘하고 있는거니! 우이크가 DC에게 폭격당하고 있어!
너도 빨리 출격준비를... 아.. 그랬었지...
웃소는 여기에서 내릴거였지. 미안해.

웃소 ; 아닙니다. 저도 싸우겠습니다! 폭격당하고 있는 곳이 우이크라고 했죠? 카테지나씨를 구하지 않으면!

마베트 ; 아 잠깐만 웃소!? 어찌된 일일까 저 아이?

브라이트; 어찌된 일인가? 누가 V건담으로 마음대로 출격한 거지?

마베트; 웃소입니다. 웃소가!

카부토; 그 꼬마녀석. 또 일을 제멋대로!

브라이트; 서둘러서 뒤를 쫓는다. 전원 전투준비!

웃소; 엇!? 뭐지? 지금 모니터에 사람이... 이런 곳에!?

도몬; 이런곳에서도 싸우고 있다니..

레인; DC와... 거기다가 저것은 건담이네. 도몬 조심해요.

도몬; 거기있는 DC 졸개! 너희들에게 물어볼 것이 있다!

화라; 뭐지!? 무선으로 끼어들다니....

메체; 상당히 강한 전파로 보입니다.

도몬; 너희들!! 이 남자를 본적이 있나!?

메체; 아니? 강제적으로 모니터에 끼어들다니?

화라; 이런 예의도 모르는... 그런 놈은 본 적 없다!!

GO! GB공략왕

도몬;　그런가... 그렇다면 더 이상 용무는 없다.
레인;　도몬! 정말 괜찮은거예요? 저것은 DC의 부대라고요.
도몬;　내게는 관계없다. 나는 데빌건담을... 쿄우지를 찾을뿐이야!!
웃소;　누구죠? 당신은!
도몬;　너는 이 남자를 알고있나?
웃소;　아니요.... 모릅니다.
도몬;　그렇다면 네게도 용무는 없다.... 부디 힘내라. 너도 건담파이터라면 혼자서 이겨내 봐라. 간다 레인
레인;　아 잠깐 도몬!? 기다려!
웃소;　건담파이터라니... 대체 뭐지?

오대로;　어이 웃소,. 마베트씨
마베트;　오데로
웃소;　오데로씨. 카테지나씨는?
오데로;　젠장 카테지카 카테지나
카테지나;　나는 무사해 웃소. 너야 말로 괜찮니?
웃소;　다행입니다... 카테지나씨
샤크티;　웃소! 괜찮아?
웃소;　괜찮아. 샤크티. 카테지나씨도 오데로도 모두 무사해.
카테지나;　웃소 왜 너는 싸우지 않으면 안되는 거지? 이 전쟁은 어른들이 시작한 것 이잖아.
웃소;　하 하지만 나는 샤크티와 카테지나씨가 죽게 하고 싶지는 않았습니다.
카테지나;　..웃소...

브라이트;　전력을 정비하지 않고 DC와 싸우는 것은 무리다.
먼저 벨퍼스트기지에 붙잡혀 있는 카뮤를 구출하는 것이 어떨까 하는데.
마베트;　기다려 주십시오. 이제 곧 슈라크대가 이쪽으로 올 예정입니다.
그 다음이라도 늦지 않을텐데요.
브라이트;　슈라크대?
마베트 ;　리가 미리티아에 소속되어있는 모빌슈츠부대입니다.

브라이트;　흠... 하지만 정보에 의하면 헬베스트기지도 곧 적의 원군이 올것같다.
별로 시간여유가 없어.
웃소;　그렇다면 이쪽에서 슈라크대를 맞으러 가면 어떨까요?
아무로;　카뮤를 먼저 구한 뒤에 합류해도 나쁠 것은 없을 것 같은데.
브라이트;　그렇군...

선택하십시오
슈라크대를 구하러 간다- 시나리오 3-1
카뮤를 구하러 간다 - 시나리오 3



폐허로 변해버린 우이크를 보는 웃소. DC의 목적은?

제 3 화　탈출 Z건담

후라우;　이제 곧 적의 기지입니다.
료우마;　적의 전력은 어느정도지?
브라이트;　대단한 것은 아니야. 지금 우리의 전력으로도 충분히 제압 가능하다.
카부토;　흥! 적이 약간정도 많더라도 내가 빵빵 날려버리면 돼!
사야까;　말은 잘한다니까...
웃소;　적의 원군까지 처부숴버리죠.
오데로;　여 웃소. 자신있게 말하는구나. 카테지나씨

가 보고있으니까 그런가?
웃소:　아.. 아니야.

카뮤:　감사합니다 여러분.
아무로:　괜찮은거냐 카뮤?
카뮤:　그게 좀 이상합니다. DC에서 우리들 포로는 상당히 우대받고 있었습니다
브라이트: 우대?
카뮤:　네. 거친 취급도 전혀 없었고 Z도 정비해 주었습니다.
웃소:　그렇다고! DC가 한 짓이 용서받을 수는 없습니다!!
아무로:　그렇다. 하지만 카뮤. 너 정도의 파일럿이 그렇게 간단히 잡히다니...
카뮤:　파랗고 거대한 로봇에게 당했습니다.
이쪽의 공격은 전혀 통하지 않더군요.
브라이트: 적에게는 아직도 강력한 전력이 남아있다는 이야기인가...
후라우:　슈라크대로부터 통신이 들어왔습니다.
오리화:　이쪽은 슈라크대. 합류가 늦어져서 죄송합니다. 적의 공격을 받았습니다. 어떻게 처리하긴 했습니다만.
귀중한 보급물자를 빼앗겨 버렸습니다.
죄송합니다. 브라이트함장.
마베트:　오리파 당신은 괜찮은 건가요?
오리파:　괜찮아. 걱정마라 마베트
브라이트: 지금은 어느 지점에?
오리파:　앞으로 10분이내에 합류할 거라고 생각합니다.

후라우:　슈라크대 도착했습니다.
준코:　슈라크대의 리더 쥰코-젠코입니다. 잘 부탁드립니다. 브라이트함장.
케이트:　케이트 붓슈입니다.
마베리아: 마베리아 메릴입니다.
헤렌:　헤렌 잭슨입니다
베키:　베키 리입니다. 부탁드립니다.
코니:　코니 후란시스라고 합니다.,
웃소:　슈라크대... 전부 여자뿐이잖아...
오리파:　저는 오리파 이노에. 슈라크대의 훈련이 임무입니다.
브라이트: 수고하셨습니다.
오리파:　마베트. 당신의 건이지도 가지고 왔어.
마베트:　아 그래...
오리파:　뭘 화내고 있는 거야 마베트?
마베트:　화내고 있지 않아!
부라이트: 하지만 보급물자가 없어진 것은 아쉽군. 어딘가 가까운 곳에 보급을 할 필요가 있겠는데..
사야까:　이 근처에 보급 가능한 곳이라면.. 마드리드가 있습니다.
료우마:　마드리드라면 미치루씨가 있다. 미치루에게 협력을 부탁하도록 하지
브라이트: 좋아 곧 연락을 취하도록 한다.
사야까군. 레이저 통신의 준비를.



슈라크대는 전부 여자로만 구성되어 있다

제 4 화　모락의 마을

벨버스트
사야까 : 통신이 연결되었습니다.
브라이트: 메인 모니터로!
미치루 : 안녕하세요 여러분, 오래간만입니다.
료우마군, 하야토군, 무사시군 모두 건강한 것 같군요.
무사시:　미치루씨!!

료우마; 미치루씨. 그쪽은 아직 DC침략이 시작되지 않았습니까?
미치루; 아 네... 그것보다 모두 보급에 곤란을 겪고 있겠죠. 이쪽으로 오세요.
무사시; 과연 미치루씨 상냥하다니까.
잭: OK. ME가 한발 먼저 마드리드로 가겠습니다.
무사시; 앗 잭! 혼자서 먼저 빠져나가다니!

-마드리드-
브라이트; 이제 곧 마드리드다. 일단 만약을 위해서 전투준비를 하도록.
아무로; 알겠습니다.

무사시; 이런 이런 미치루씨. 우리들을 일부러 마중나와 주었군.
미치루; ...
료우마; 그러고보니 잭은 어떻게된거지? 먼저 도착해 있을텐데...
무사시; 그런 녀석은 상관하지마.
미치루; 안돼... 나는 할 수 없어...
무사시; 미치루양. 지금 뭐라고?
미치루; 모두 오면 안돼요. 속임수야. 도망쳐요!
하야토; !? 무슨말이지? 설명해줘 미치루씨..
미치루; 설명은 다음에. 그것보다 빨리 도망쳐요. 이건 적의 속임수야.
제리드; 쳇! 조금만 더 있었으면 잡을 수 있었는데.
카부토; DC의 일당들?
제리드; 잠깐 .움직이지 마라. 이쪽은 마을의 사람들을 인질로 잡고있다.
이렇게 된바에야 미치루양. 네 손으로 화이트베이스를 박살내 줘야 겠다.
미치루; 무 무슨...
제리드; 싫다면 무리하게 시키지는 않아. 단지...
미치루; ..아 알았어요. 용서해요 모두들...
제리드; 너희들도 대항하겠다는 생각은 버려라.
나도 쓸데없는 피는 흘리고 싶지는 않으니까.
료우마; ... 비겁한...

3턴째 시작
잭; OH! EVERYBODY! CITY의 PEOPLE은 모두 ME가 구조했습니다.
OK 노프라브럼이예요.
카부토; 잭 해냈구나.
사야카; 당신이 왜 안오나 생각했어요.
미치루; 고마워요 잭!
제리드; 쳇! 복병이 있었다니. 뭐 좋다. 한놈도 남김없이 해치워버려라.

랄; 건담, 겟타로보 마징가Z 까지...
제리드의 방법은 마음에 들지 않지만, 보고만 있을 수는 없다.
아코스 코즌 준비는 됐겠지!
아코스; 네
코즌 ; 언제라도 좋습이다.

미치루; 죄송합니다.... 인질을 잡혀버려서...
여러분을 위험에 빠뜨리고 말았습니다.
료우마; 도리없잖아. 나라도 미치루씨의 입장이었다면 같을 행동을 했을 거다.
무사시; 그래. 미치루씨 때문이 아니야. 녀석들의 행동이 비겁한거지.
브라이트; 하지만 DC가 이런 마을까지 침공하다니..
마베트; 네. 여기는 그다지 중요한 곳이 아닌데도...
미치루; 사실은 DC의 부대가 지브랄타를 공략하려고 한다고 합니다.



겟타Q를 파괴하느냐 아니냐에 따라 시나리오가 갈린다

그 때문에 발판으로 삼기 위해 이곳을 습격한 것 같아요.
오리파: 지브랄타를? 그곳은 비무장 도시잖아!
브라이트: DC녀석들. 마스드라이버를 점령할 생각이군.
카뮤: 서둘러서 지브랄타로 갑시다.

제 5 화 지브랄타영역

마드리드
료우마: 미치루양. 겟다Q의 상태는 어때?
미치루: 괜찮아요. 겟타로봇와 공용할 수 있는 부품도 있고
무사시: 우리는 사실 미치루씨에게 더이상 위험한 일을 시키고 싶지 않은데...
미치루: 고마워요. 무사시군. 하지만 이것은 내가 택한 것이예요.

지브랄타
카부토: 지브랄타의 마스 드라이버는 짐을 우주로 나르기 위한 것이지? DC녀석들. 무엇을 우주로 옮기려고 하는 것 일까?
브라이트: 거기까지는 알 수 없지만. 하지만 마스드라이버를 DC에게 빼앗길 수는 없다..
마베트: 그것은 인류의 중요한 유산이니까요.
후라우: 슬슬 지브랄타 상공입니다.

화라: 더 이상은 무리인가...
메차: 중령님 탈출하십시오.
화라: 상냥하군 너는..
하지만 이렇게 실패가 계속되면 살아남는다고 해도...
ACI: 중령님. 부디 살아남아 주십시오.
화라: 메챠 무슨짓을!?
메챠!? 웃... 메챠가 준 이 목숨... 헛되이 버리지는 않는다.

브라이트: 뭔가 알아냈나?
준코 : 네. 포로를 심문한 결과 아까의 우주선은 사이트6으로 향했다는 것을 알아냈습니다.
브라이트: 사이드6... 그곳은 중립 콜로니인데... DC녀석들. 무엇을 노리고 있는 걸까?
료우마 : 그만둘 수 없지. 우리들도 우주로 갑시다.
브라이트: 좋다. 우리들도 마스드라이브를 이용해서 우주로 나간다.



화라를 구하고 대신 죽는 멧체. 그녀를 사랑하고 있었을지도...

제 6 화 사이드6에서의 만남

후라우: SOS를 수신했습니다. 바로 근처입니다.
브라이트: 이런 곳에.. 설마!? UN우주군인가!? 곧 수용하도록!?
유카 : 감사합니다. 저는 국련우주군 소속의 유카 마이라스중위입니다.
브라이트: 그렇다면 역시 UN우주군은...
유카: 유감스럽게도 DC의 공격 때문에 거의 전멸입니다.
오리파: 이것으로 우주는 DC의 독무대가 되어버렸군.
웃소 : 무슨말입니까. 오리파씨. 우리들이 있잖습니까!
마베트: 하지만 웃소군...

웃소 : 지구의 헨켄함장도 계시지 않습니까. 우리는 할 수 있습니다.
헤렌 : ... 웃소의 정신을 본받지 않으면 안돼요.
브라이트: 그래. 마이라스중위 일행은 우리들과 함께 싸워주시죠.
유카 : 물론입니다. 그리고 탈출용으로 가지고 온 아가마가 있으니 사용해 주십시오.
브라이트: 알겠습니다. 사이드6으로 진로를...

사이드6
브라이트: 사이드6의 응답은?
후라우 : 아직 없습니다.
브라이트: 그대로 계속해 주게. 사이드6도 DC의 수중에 들어가 버린 것인가...
웃소 : 제가 정찰을 가보는 것이 어떻겠습니까?
아무로: 웃소 혼자서는 무리다. 나도 가도록 하지.
브라이트: 부탁한다. 주의하도록. 사이드6 내부에서는 전투가 불가능하니까.

아무로: 아무것도 변한 것이 없군... 아니 너무나 똑 같다.
웃소 : 여기에서 갈라지지요. 저는 저쪽으로 가겠습니다.
아무로: 주의해라. 1시간뒤에 여기서 만나도록 하자. 자... 우선 거리쪽으로...? 앗 비가? 이런... 일기예보를 살펴보는 것을 잊었다. 자 여기서 비를 피해볼까..
(하지만 곤란하군.... 마을은 아직 먼데...)
(! 새다... 백조?)
라라 : 불쌍하게도...
아무로: !? (사람이... 있다)
라라 : ...불쌍하게도
아무로: (앗!... 백조가... 날지 못하고... 발버둥치며...)
저 저...
라라 : !?
아무로: 아 죄송합니다. 놀라게할 생각은 없었습니다... 새를 좋아하나보죠?
라라 : 아름다운 것을 싫어하는 사람이 있나요?
아무로: ...
라라 : 아름다운 것이 나이들어 죽는 것을 보고있는 것은 슬픈일이 아닐까요?
아무로: 그... 그것은 그렇지만 내가 듣고 싶은 것은 그런 것이 아니라...
라라 : 후훗... 멋진 눈을 하고있군요.
아무로: 아...
라라 : 아... 날았어요
아무로: 저 저..
샤아 : 왜그러나 라라. 갑자기 없어져서 걱정했다.
라라 : 대령님
아무로: !!
샤아 : 저 소년은?
라라 : 후후... 글세?
아무로: (알고 있다... 나는 그를 알고 있다... 한번도 만난 적이 없는데...)
샤아 : 가자. 라라
라라 : 네 대령
아무로: (...라라...)

웃소 : 왜그러십니까 아무로씨?
아무로: 아무것도 아니야. 놀라게 하지마라.
웃소 : 하지만 이곳도 DC에게 상당히 억압받고 있는 것 같습니다.
아무로: 역시 이곳에서의 보급은 무리인가... 아가마로 돌아가자.
아무로: 뭐야!? 공격!?
웃소 : 어 어라!?
아무로: 아가마!?
웃소 : DC에게 당한 겁니가?
브라이트: 이런 곳에 몰려버리다니.
마베트 : 여기는 중립지역일텐데
후라우 : 미노므스키 브라스터에 이상 발생. 불시착합니다.
브라이트: 수리가능한가?
후라우 : 5분정도 걸립니다.
루페 : 좋아. 몰아넣었다.
병사 : 하지만 이대로 좋을까요?
루페 : 괜찮아. 이 기회에 사이트6 녀석들에게 전쟁

제2차 슈퍼로봇대전G

이 무엇인가를 가르쳐주자!
브라이트; 도리없지. 반격한다.

후라우 ; 정부로부터의 통신이 들어왔습니다.
브라이트; 정당방위다. 곧 나가겠다고 전해주게.
카테지나; 제1베이로부터 DC의 전함 잔지발이 나왔습니다.
웃소 ; 카테지나씨. 레이더수를 하고있나요?
카테지나; 응. 나도 약간은 일을 하지 않으면..
브라이트; 마치 우리들을 유인하고 있는것처럼 보이는데...
료우마 ; 속임수라는 겁니까 ?
준코 ; 그렇다고는 해도 눈앞을 당당하게 지나가는 것을 보고만 있을 수 는 없죠.



아므로와 라라의 첫만남의 재현. 하지만 결과는...

제 7 화 빛나는 우주

사이트6
브라이트; 적전함의 상태는 변함없나?
카테지나; 네. 미노므스키입자도 사용하지 않고 이동하고 있습니다.
헤렌 ; 우리를 얕보고 있는 건가.
마베트 ; 우리들 따위 상대하지 않겠다는 뜻이군.

사이트3
샤아; 어떠나 도렌. 아가마 일행은 따라오고 있나?
도렌; 네. 미노므스키입자를 살포하고 있는 듯합니다.
도렌; 하지만 사이트3까지 녀석들을 데리고와도... 괜찮겠습니까.
샤아; 데긴각하의 아도라스티아라면 아가마 따위에게 지지는 않아.
그리고 약간은 윗사람들에게도 전쟁이 어떤 것인지를 알려줄 필요도 있고.
라라; 대령...
카테지나; 전방에 다른 전함 반응!
브라이트; 역시 속임수인가?
카테지나; 아.. 아니 한척입니다. 반응으로 보면 거대전함으로 보입니다.
카부토; 한척이라면 별 것 아니잖아.
브라이트; 전원 전투위치로!

라라설득시
아무로; 라라 라라지!?
라라 ; 아무로...?왜? 왜죠? 왜 이렇게 만나게 된 거죠?
아무로; 라라. 당신은 왜 싸우는거지?
라라 ; 나는... 사랑하는 사람을 위해서 싸워요.
아무로; 단지.. 그것만을 위해서?
라라 ; 그것이 인간이 살아가기 위한 진리잖아요.
아무로; 하지만 우리들의 만남은 뭐지? 운명따위 때문에 갈라져야 하는건가?
라라 ; 그 그것은...
아무로; 지금이라면 아직 다시 시작할수 있어. 그곳은 네가 있을 곳이 아니야.
라라 ; 아무로... 하지만...
아무로; 알아주겠지 라라

라라; 아무로 나...
아무로; 너는 그런 곳에 있으면 안돼. 너는 전쟁을 할 사람이 아니잖아.
라라; ...아무로...
아무로; 너는 더 이상 싸우지 않아도 돼.

카테지나: 브라이트씨. 킬리만자로의 헨켄함장으로부터 통신입니다.

헨켄: 갑자기 미안하지만 급히 킬리만자로까지 와 줄 수 없겠나?

브라이트: 무슨일이 있습니까?

헨켄 : DC가 킬리만자로 근처에 기지를 구축하고 있다.

오리파: 그렇다면 우리들의 행동이 크게 제한됩니다.

헨켄 : 아프리카 지역는 유일하게 우리가 DC로부터 되찾은 곳이다.
호락호락 적의손에 넘겨줄 수는 없지.

브라이트: 곧 그곳으로 가겠습니다. 조금만 기다려 주십시오.

헨켄: 제발 서둘러주게

브라이트: 대기권돌입준비. 이제 곧 킬리만자로다.



설득전에 꼭 샤아를 먼저 쓰러트려야 한다.

제 8 화 적요새를 파괴하라

킬리만자로

후라우: 킬리만자로에 도착했습니다.

헨켄: 아 살았군. 솔직히 지금 전력으로는 승산이 없어서 걱정하고 있었네

브라이트: 그것보다 전황은 어떻습니까?

헨켄: 좋지 않네. 적은 우리기지의 바로 근처까지 요새를 건설했다네.
이대로는 적의 포대에 집중포격을 받고 말거야.

브라이트: 그러면 우리들이 그 포대를 부수면 되겠군요.

헨켄: 미안하네만 자네들을 믿겠네.

브라이트: 알겠습니다. 출격하겠습니다.

마사키 : 여기인가! 정말귀찮군.

카부토 : 뭐야? 너는? 이 놈들의 일당이냐?

마사키 : 이런 서두르지마. 잠시 힘을 빌려주겠다는 것 뿐이야.
물러서라. 다치지말고! 간다 사이프랏슈!!
흥 이정도로군. 그러면...

카부토 : 자 잠깐 어디로 가려는거지?

마사키 : 이 요새의 안이야. 뭐 잠깐 조사해볼 것이 있어서. 그러면 힘내!

카부토 : 뭐지 저녀석은...

하야토 : 적... 으로 보기에는 좀 묘한데. 내부분열인가?

호접귀 설득시

호접귀: 나 나는 졌어... 자 마무리를 해라...

료우마: ...

호접귀: 왜!! 왜 마무리를 않는거지?
강한 것이 약한 것을 해치운다. 그것이 당연하잖아!

료우마: 왜 그렇게 승부에 집착하는거지? 왜 함께 살려고 하지 않는거지?
너는 마음을 닫고 있어...

호접귀: !?... 그런가... 하지만 DC의 내부에서 살아남기 위해서는 도리없는일...

료우마: 그렇다면 우리들과 함께 가자!

호접귀: !!... 하지만... 나는...

료우마: 따뜻한 마음씨를 되찾은 너는 이미 호접귀따위가 아니야...
아름다운 한명의 아가씨일 뿐이다.

호접 : 고...고마워...

마사키: 쳇. 여기에도 없군..... 슈우녀석!
무사시: 또 나왔다.
카부토: 어이 너는 대체 누구냐?
마사키: 내이름은 마사키. 마사키 안도다. 기억해둬.
웃소 : 본적도 없는 모빌슈츠인데... 이름이 뭔가요?
마사키: 이것은 모빌슈츠가 아니야. 사이버 스타라고 해.
카부토: 뭐야 그게? 들어본 적도 없는걸.
마사키: 그러면 지금부터는 잊지말고 기억해 두도록 해. 이런 이러고 있을 때가 아니지.
나는 용무가 있어서. 그러면 힘내도록 해.
마베트: 저건 대체 뭐지?

헨켄 : 고맙다. 모두들.
이것으로 아프리카지역에서 DC의 세력을 일소했다.
그리고 리가미리티아로부터 보급도 도착했다. 파워업이 가능할 거야.
사야까: 아프로다이의 광자력 미사일이 도착했네.
웃소: 이거 V건담용의 메가빔라이플인가?
카뮤: Z건담의 하이메가 런처도 있다. 이것만 있으면...
쥬도: 내 ZZ의 하이메가캐논도 수리할수 있을까?
헨켄: 그건 아직 무리다.
쥬도: 쳇



호접귀의 설득조건은 3차때와 비슷하다

제 9 화 적이냐 아군이냐!? 의문의 건담

킬리만자로
브라이트: 그러면 헨켄함장. 폐를 끼쳤습니다.
헨켄: 이쪽이야말로. 다음은 아시아로 가는건가.
브라이트: 네. 홍콩으로 갈 생각입니다.
헨켄: 주의하도록

호접: 이제 어디로 가는거지?
브라이트: 우선은 홍콩이다. 그곳은 아시아지역DC의 최대거점이니까. 그곳만 처리하면 아시아지역의 회복이 가능하다.
호접: ... 그만두는 편이 좋을 걸.
료우마: 왜지?
호접: 전력이 너무 부족해. 이대로라면 개죽음이다.
오데로: 그러면 어떻게 하라는거죠?
호접 : 스리랑카에 DC 의 보급기지가 있다. 그곳을 해치우면 홍콩공략도 가능하겠지.
하야토: 확실한 것이겠지... 그 정보는 ?
호접 : 나를 의심하는건가?
하야토: 금방 사람을 믿을만큼 나는 호인이 아니야.
료우마: 그만둬 하야토! 그녀는 이제 우리편이다.
브라이트: 음.. 알았다. 스리랑카로 간다!

스리랑카
후라우: 곧 적의 방공지역으로 들어갑니다.
브라이트: 전원 전투위치로!

도몬: ..전투인가. 하지만 지금의 나와는 관계없는 일이지.
레인! 통신준비를 해줘.
레인: 준비 OK. 도몬.
도몬: 너희들에게 듣고싶은 . 일이 있다!!
라도라: 뭐! ? 전투중에 통신이라고?
도몬: 이 사나이를 본 적 없나?
라도라: !?...
웃소 : 저 사람은...
카부토: 아는사이냐?

웃소 : 전에 우이크에서 똑같은 짓을 하고 있었습니다.
도몬 : 대답해라!! 알고 있는 건가!?
라도라: 흥. 너따위에게 대답할 생각은 없다.
도몬 : 그래... 그렇다면!! 힘으로라도 말하게 해주지! 와라!! 건―담!!
아무로: 뭐지? 건담...인가?
도몬 : 자 간다! 건담 파이트 레디 고-!!
레인 : 도몬 기다려!!
도몬 : 왜그래 레인. 파이트중이다.
레인 : 저 해방군 사람들과는 싸우면 안돼요! 우리편이 되어줄지도 모르니까. 알았죠!?
도몬 : 아 알았어!

료우마: 그런데 너는?
도몬 : ...
무사시: 이봐! 대답정도는 하는게 어때?
레인 : 죄송합니다. 여러분. 그의 이름은 도몬 카슈. 그리고 제 이름은 레인 미카무라입니다. 우리들은 지금 데빌 건담을 쫓고 있습니다.
아무로: 데빌건담?
웃소 : 들어본 적도 없는데
레인 : 좀 이야기가 복잡해집니다만...
브라이트: 그러면 아가마의 안에서 이야기를 들려주십시요.
레인: 데빌건담은 본래 UN의 원조를 받아 개발된 것입니다. 본래는 지구를 깨끗이 하기 위해서 만들어진 것이지요. 그런데... 어떤 사나이가 DC의 일원이 되어 데빌건담을 강탈해 간 것입니다.
도몬: ...이것이 그 남자의 사진이다.
브라이트: 이름은?
더먼: ...쿄우지 카슈
웃소: 카슈? 그러면..
레인: ...네... 도몬의 형이죠.
도몬: 그녀석을 형이라고 부르지마!! 그놈은... 어머니를 죽이고 아버지를 .... 그놈은 내 적이다!!
레인: 도몬...
브라이트: ...그래서 그 데빌건담의 정보가 알고싶다는 건가. 하지만 유감스럽게도 우리들도 그것에 대해서는 알지못해.
도몬: 그런가... 방해를 했군.
레인: 기다려요 도몬! 우리들만으로 데빌건담을 해치우는 것은 무리예요.
그리고 이사람들과 함께라면 언젠가 데빌건담과 만날 수 있을 거야.
도몬: 시끄러워.!! 나는 혼자서 한다. 누구의 힘도 빌리지 않아.
레인: 하지만 도몬...
도몬: 끈질기군.
레인: 무슨말을 하는 거죠? 이 고집불통. 이제 당신따위는 몰라. 절교라고!!
도몬: 어 어이 레인. 기 기다려. 기다리라니까... 알았어 알았다고. 협력하면 되는거지.
레인: ...정말? 도몬
도몬: 그래...
레인: 다행입니다 여러분. 죄송했어요. 잘 부탁드립니다.
브라이트: 아 아...



샤이닝 건담의 무기는 사정거리가 모두 1칸이다.

제 10 화 마리오네트 포우

스리랑카
호접: 스리랑카의 보급기지를 부수었으니까 홍콩공

략도 조금은 쉬워질거야.
하야토; ...그러면 좋겠지만

홍콩
브라이트; 이제 곧 홍콩이다. 전원 전투위치로.
카뮤 ; (? 뭐지... 이 느낌은...)
샤크티; 큰일이야 웃소. 오데로씨가!
웃소 ; 오데로가... 설마? 모빌슈츠로 출격한건가?
아무로; 뭐라고? 그런 터무니없는 짓을!?
듀크 ; 도리없지. 나와 카부토군, 그리고 카뮤군 3명이서 데리러 가자.
여기는 적기지다. 내버려둘 수 는 없지.
웃소; 저도 가겠습니다.

웃소 ; 오데로!! 왜 이런 짓을 한 거지!!
오데로; 나도 할 수 있다고!
듀크 ; 오데로군. 너는 싸우는 것이 멋있는 것 이라고 생각하고 있는 것 같지만...
실제로는 그렇게 간단한 것이 아니야!
한사람의 실수가 모두의 목숨을 빼앗을수도 있는거다.
오데로 ; !...죄 죄송합니다.

시부크 ; 과연 홍콩기지다. 경비도 대단하군.
아스토나지; 아!! 카뮤와 쥬도잖아. 오래간만인데.
쥬도 ; 아스토나지씨? 당신도 잡혀있었나요?
아스토나지; 그래. 하지만 이것으로 아시아지역의 DC도 상당히 약해지지 않나?
쥬도; 그런데 아스토나지씨. ZZ의 하이메가캐논은 고칠수 있겠습니까?
아스토나지; 뭐야 고장난 건가? 도리없지. 보여줘.
음.. 그리고 저쪽의 F91...시부크군의 것인가?
시부크 ; 네.
아스토나지; 보기에는 기체에 상당한 데미지가 쌓인 것 같은데.
한번 올호버링 하는 것이 좋을 걸.
시부크 ; 죄송합니다. 부탁드립니다.
아스토나지; 내게 맡겨.



라이라는 Z건담에서 제리드의 애인이었지만, 카뮤에 의해 최후를 맞았다

제 11 화 경이!! 궁극로봇 발시온

홍콩
후라우; 함장. 미데아기의 마칠다씨로부터 통신이 들어왔습니다.
마칠다; 여기는 미데아. 상하이에서 적의 공격을 받고 있습니다!
긴급 구조를 요청합니다.
브라이트; 이런... 미데아에는 리가미리티아로부터의 보급품이 들어있다.
서둘러서 구원에 응하도록.
아스토나지; 브라이트시. 지금 아가마는 사용할 수 없습니다.
이 기지에 있던 라카이람으로 개조하고 있는 도중이잖아요.
브라이트; 아 그랬었지. 도리없다. 전함없이 싸우도록.
쥬도 ; 우리들은 집이나 지켜야 하나.
시 . ; 도리없지. 지금 무리할 수는 없으니까.

상하이
아무로; 마칠다상 무사할까?
웃소; 발견했습니다. 미데아는 무사합니다.

3턴
카부토; 저 저것은?
듀크 ; 설마... 발시온?
비안 ; 처음뵙겠네 제군... 아니 벌써 만나본 사람도 있군.
내가 DC 총수 비안 졸다크다.
하야토; 총수님이 몸소 출정하셨다는 것인가?
비안 ; 내가 이렇게 일부러 출격한이상 이것이 마지막 기회라고 생각해라.
자 내 아래로 들어오겠나? 아니면 여기서 죽겠나... 길은 둘중 하나다.
료우마; 얏보지마. 너희들의 야망에 동참할 생각따위는 없다.
카부토; 무엇이든 힘으로 된다고 생각하면 큰 착각이다!!
비안 ; ..마치 어린애로군. 이렇게 알아듣지를 못하다니.
도몬 ; 비안! 혀... 아니 쿄우지는 어디있나?
비안 ; 너는.. 그렇군. 도몬 카슈냐. 그런 것을 물어서 뭘하려고?
도몬 ; 내손으로 데빌건담을 쳐부수기 위해서다.
비안 ; 쓸데없는 짓을... 데빌건담을 물리칠 수 있는 것은 이 세상에 없다.
도몬 ; 나는 해내고 말겠다

7턴
마사키; 휴 정말 보고만 있을수가 없군.
카부토; 사이버스타?
비안 ; 사이버스타? 들어본 적도 없는 이름이군..
마사키; 알고싶거든 슈유에게라도 물어보는 게 어때? 그 녀석이라면 나를 잘 알고 있으니까.
비안; 슈우? 저 그랑존의 슈우 시라카우를 말하는 것인가? 그정도의 힘이라면...
하지만 내가 보기는 너는 아직 어리다.
마사키; 뭐라고?
비안; 잘와줬다. 아무래도 이놈들에게는 말이 통하지 않는 것 같다. 나는 이만 물러나겠다.
마사키; 아 기다려 지금 네가 가 버리면 폼재고 나온 내 꼴이 뭐가 되나?
비안; 후후 좀더 실력을 기르고 와라.

료우마; 너도 DC와 싸우고 있다면 우리와 함께 싸우는 것이 어때?
마사키; 헛소리하지마.. 라고 말하고 싶지만.... 사실 비안의 말이 옳다. 나는 아직 그를 상대로 싸울수 없어. 좋다. 너희들과 함께 하도록 하지.
마칠다; 고마워요. 도움을 받았습니다.
아무로; 그런...
브라이트; 좀 늦은 것 같군.
카부토 ; 뭐야 브라이트. 좀더 빨리 왔어야지.
쥬도 ; 쳇 내가 등장할 곳이 없어지고 말았군.
겨우 하이메가캐논을 수리했는데.
마칠다; 그러면 보급물자를 전하겠습니다.
아무로군에게는 V건담. 겟타팀에게는 겟타로봇G. 그리고 카부토군에게는 마징가의 신장비인 제트스크랜더입니다.
카부토; 야호 이젠 마징가도 하늘을 날 수 있다.



마칠다는 아무로의 동경의 대상이었지만, 검은 삼연성의 손에 목숨을 잃었다

제 12 화 그 이름은 동방불패

상하이
오리파; 도몬군 있나?

도몬 : 무슨일이지?
오리파: 리가미리티아로부터 정보다. 신주꾸에 이런 로봇을 보았다고 하는데...
도몬: 사진이... 이 것인가!?
오리파: 이것이 네가 찾고있던 데빌건담인가?
도몬 : 틀림없다.... 이런곳에 있었다니!! 가자 레인!!
와라!! 간다....... 퍽
레인: 뭐 하는 거예요. 도몬
이런 곳에서 샤이닝 건담을 부른다면 어찌될 것인지 생각해 봤어요?
도몬: 아야야... 그렇다고 때릴 것까지는 없잖아.
브라이트: 신주꾸에는 DC의 부대가 출격해 있다는 정보도 있다.
우리들도 신주꾸로 간다.

신주꾸
카부토: 어라 도몬녀석 어디로 가버렸지?
사야까: 아까 마사키군과 같이 나갔는데.
카부토: 녀석들! 먼저 갈 생각이군.

무사시: 이건 심하군. .... 이것이 그 대도시... 신주꾸란말인가?
카뮤: 정말 심하군요.
카부토: !? 이봐 모두들. 저기 사람이 있다. 그것도 노인네인데.
마스터: 뭐냐 너희들은?
브라이트: 여기는 위험합니다. 피하시죠.
마스터: 그런 걱정은 내게는 필요없다.
카부토: 뭐야 잘난척하는 할아범이로군.
도몬: 이봐 마사키. 네가 사이버스타는 빠르다고 해서 따라나왔는데...
마사키: 스피드는 빨랐잖아.
도몬 : 그건 그래. 하지만.
네 방향음치 때문에 본대보다 늦어버렸잖아.
마사키: 시끄러워. 일단 너도,,, 엉?? 어찌 된 거냐 도몬?
도몬 : 서 ... 설마 아니! 역시 역시 저분은...
동방불패.. 마스터 아시아!!

레인 : 엇!? 저것은 분명히 도몬의 무술선생이었던 킹오브 하트...
도몬 : 하지만...왜 이런곳에...
도몬 : 사 사부!!

마스터: 여러분 고맙군, 도움을 받다니.
브라이트: 저희들은 거의 소용에 닿지 않았던 것 같습니다.
마스터: 무슨 말씀을. 덕택에 살았습니다.
보답이라고 한다면 좀 우습지만 이쪽에서 보급을 해드릴까요?
브라이트: 정말 감사합니다. 그러면 부탁드리겠습니다.
그런데 이 사진의 로봇을 보신 적이 있으십니까?
마스터: 아니... 모르겠군..
마베트: 여기에 있지 않았나요?
마스터: 도몬! 너는 어떠냐 하룻밤 묶고 가지 않겠냐?
도몬: 네 사부.



마스터는 전대 킹오브파이터 대회의 우승자였다.

제 13 화 데빌건담 출현

신주쿠
카부토: 나도 웬만한 일에는 놀라지 않는데 저 할아버

지는 정말 대단하군.
화 : 세상에는 별 희안한 일도 다 있군요.
카테지나: 비 상식적이예요. 저런 건.
쥬도 : 하지만 상당히 멋있잖아.
브라이트: 언제까지 먹고 있을 생각인가. 지금 자 두도록 해.
준코 : 그래요 그래. 자는 것도 파일럿 일이니까.

마스터: 슬슬...
도몬: 무슨 일입니까? 사부.
도몬: 무 뭐지...? 지진이...!?
마스터: 하하하하 이하하하하
도몬: 사부? 대체 무슨 짓입니까?
마스터: 하하하하
이 바보녀석. 아직도 내 정체를 모르겠느냐.
도몬 : 무슨말씀을...?
마스터: 이것이 동방불패의 진짜 모습이다! 그래... 마스터 건담인거다!
도몬 : 그 건담은.... 비안을 조원해 주었던 ... 그때의?
그.. 그런 사부가... 전대 킹 오브 하트가... DC의...DC의 일당이었다니!
마스터 : 후후후.. 저것을 봐라!
도몬 : 저 저것은 데빌건담...
마스터 : 놀라는것도 무리는 아니겠지. 믿어지지 않는 것도 무리는 아닐 거다.
하지만 이것은 진실이다.
슬프냐 도몬? 놀랐느냐 도몬?
네 사부는 항상 옳은 일만을 했다..
그러니까 나를 믿어라 그러면 곧 나아질 거다. 자 이손을 잡아라... 그리고 일어서라... 나는 언제나 너와 함께다... 그러니까 안심해라.. 자! 저 데빌건담이... 아니 형님이 기다리고 있다.
도몬 : 형이 기다린다... 사부와 함께..
마스터: 그래! 함께가자. 그리고... 강하게! 강하게! 강하게! 강하게!
강하게 되는거다.
레인 : 안돼요 도몬!! 그것은 최면술이예요. 눈을 떠요 도몬.
마스터 : 쳇 시끄러운 녀석이로군.
레인 : 캬-
마스터 : 음....! 무슨 짓을 할 생각이냐?
도몬 : 시끄러워!! 내 손이 빛나고 있다!
사부의 이름을 빌어 너를 쓰러트리겠다!
필살 샤이닝 핑거!
마스터: 하하 도몬 네 샤이닝 핑거따위는 내게 통하지 않는다!!
그러니까 너는 바보라는 거다.
도몬! 오늘로서 너와는 모든 인연을 끊겠다.
도몬: ...
마스터 : 합!!
다음에 만날 때에는 저쪽 녀석들과 같이 네 목숨도 반드시 가지고 가겠다!!
도몬: 사부...! 사부———!

브라이트: 저것이 데빌건담...
아무로: 저런 커다란 모빌슈츠가 있다니...
오리화: 하지만 저 마스터아시아라는 사나이 여기에서 무엇을 하고 있었던걸까?
마베트: DC 와 싸운 것은 위장이었군요. 하지만 왜 그런짓을...?
레인: ! 혹시...
웃소: 뭔가 생각나는 게 있습니까? 레인씨?
레인: 데빌건담이 대기권돌입시 데미지를 입었다고 한다면 그것을 수리하기 위해서 저 DC의 로봇을 사용하고 있었다고 생각할 수도 있죠.



정체를 드러낸 동방불패. 신로봇대전과 비슷한 설정이다

제2차 슈퍼로봇대전G

도몬: 자기재생기능인가...
보스: 자기재생이라니.. 뭐지?
레인: 데빌건담은 3개의 특수기능이 있어요.
하나는 자기재생. 파괴되어도 자기가 수리해 버리죠. 또하나는 자기증식. 자신의 기능을 복사해서 늘리는 거죠.
그리고... 자기진화. 이것은 기체를 환경에 맞추어서 진화시키는 기능.
웃소: 그것은 마치... 생물체 아닌가요? 그런것에 이길 수 있을 리가 없어.

제 14 화 의문의 전사 슈발츠

신주쿠 -홍콩
레인: 도몬!! 왜 이렇게 마음대로 행동하는 거죠?
도몬:. ..
시끄러워 녀석들의 도움따위는 필요없어.
레인: 뭐요!! 도몬 바보. 내 기분도 모르고... 이제 절교야!!
도몬: 이 이봐!! 레인 어디 가는 거야!? 이런 곳에서 내리면...

도몬: 젠장. 어디로 가 버린 거지 레인녀석.
도리없지. 건담을 내려서 찾자.
레인 레인 어디있는 거지?
레인: 도몬은 왜 그러는거지?
혼자서는 데빌건담에게도 DC에게도 이길 수 없을텐데...
도몬: 레인 적당히 해둬. 데리러 간다.
뭐지?
도몬: 적! 이런. 건담 가까이에..
레인: 앗! ...저 적!? 어떻게하지 이대로는 건담이...
나는 도몬의 파트너잖아!!
모빌트레스 시스템 작동!!
아 아악 으.. 답답해

하 아아! 자아! 너희들 어디에서든 나와봐!!
여자라고 깔보지 말라고!
도몬: 무 뭐야? 샤이닝 건담이,.... 설마 레인이!?
이런 레인으로서는 무리다 빨리 돌아가지 않으면...

도몬: 레인 괜찮나?
레인: 도몬! 아...
도몬: 정신차려. 레인. 파이팅 슈츠를 입다니. 그런 터무니없는 짓을...
레인: 나... 나는 당신의 파트너 잖아...
도몬: 레인.
마헤리아: 조용한 곳에서 쉬게 하는 편이 좋을 거야.
도몬: 아... 미안하군. 모두들...
준코: 그렇게 생각한다면 앞으로는 단독행동을 하지 말도록!
도몬: ... 하지만 데빌건담은...
슈발츠: 너무 무르다 도몬!
도몬: 슈알츠?
웃소: 누 누구입니까?
도몬: 나도 잘 몰라.
슈발츠: 그런 것은 아무래도 좋다!! 도몬! 이대로라면 너는 이기지 못해!
도몬: 무 뭐라고?
슈발츠: 네 샤이닝건담에는 숨겨진 슈퍼모드가 있다.
하지만 지금의 너는 그것을 사용하려하지 않고 있다.
분노에만 휘싸이는 것이 싸움은 아니다. 한점의 꺼리낌도 없는 평온한 마음...
바로 명경지수다!
그것이야 말로 슈퍼모드를 사용할 수 있는 열쇠인 것이다!
도몬: 명경...지수,...
수발츠: 그래 그것이... 앗!?
마스터 : 도몬!! 여기에 온 것이 네 운의 끝이다. 여기에서 저 세상으로 보내주마.
도몬: 사부!?
슈발츠: 잊지마라 도몬 분노에만 몸을 맡겨서는 안돼. 명경지수의 마음이다!

맛타;　도몬!! 이... 바보녀석이!!
도몬;　사부 왜 왜입니까? 왜 사부가 데빌건담의...
마스터 ; 싸움만을 생각하는 너는 알리가 없겠지!!
그러니까 너는 바보라는거다.
도몬;　사부!!!
어...없. 진짜다. 정말 사부는 ... 이대로는
당해버린다!?
마스터 ; 각오는 되어 있겠지. 도몬!!
도몬 ; 앗!? 죽는 건가...
!? 무... 뭐지... 이 기분은... 아버지 어머
니 형... 사부...
..이제 분노도 원망도 아무래도 좋다.
있는 것은 오직 눈앞의 죽음...! 레인!? 보
인다!!
마스터 ; 우웃!?
도몬 ; 뭐지? 이 빛은...
슈발츠 ; 오오.그거다. 그것이 바로 명경지수!!
미스타; 오오오!! 설마 이 정도의 기를 발하리라고
는... 지금 여기에서 싸워도 득은 없겠군. 안
녕이다. 도몬.
슈발츠;　잘했다. 도몬.
도몬 ;　슈발츠... 당신은 대체...
슈발츠;　그런 것은 아무래도 좋다.
알겠나 도몬. 아직 너는 슈퍼모드를 완전히
익히고 있지 않아.
데빌건담을, 마스터를 쓰러트리기 위해서는
아직 수양이 부족해.



의문의 사나이 슈발츠. 그의 정체는 무엇일까

도몬 ;　안그래도 지금의 싸움으로 절실히 깨달았다.
슈발츠;　DC와 싸우는 것은 데빌건담과 싸우는 것과
마찬가지가 된다.
웃소;　그래요 모두의 적은 하나입니다.
도몬;　모두...
레인;　그러면 신주쿠로 돌아가죠. 모두가 기다리고
있잖아요.
도몬;　슈발츠... 당신은?
슈발츠;　나는 아직 할 일이 남아 있다. 곧 다시 만나
게 되겠지. 주의하도록.
레인;　슈발츠 브리다..
(왠지.... 왠지 그리운 목소리...)
신주쿠

제 15 화　시로코의 그림자

신주쿠
후라우;　헨켄함장으로부터의 연락입니다.
헨켄 ;　아프리카 지역에서 유럽지역까지의 DC를
몰아내는데 성공했다.
그쪽도 아시아지역을 탈취한 것 같군.
브라이트; 네. 겨우 DC 의 기지를 섬멸하는 것이 가능
했습니다.
헨켄 ;　그러면 뒤는 내게 맡기고 우주로 가주지 않
겠나?
브라이트; 우주요? 그러면 드디어 DC와의 결전입니
까?
헨켄 ;　그래 미안하지만 자네들에게 기댈 수밖에 없
네. 로케트 발사는 프놈펜에서 하겠네. 그쪽
으로 빨리 가도록.
리가미리티아에도 부탁해서 원조를 보냈네.
아마 곧 도착할걸세.
브라이트; 알겠습니다.

프놈펜
브라이트; 좋아 발사준비는 완료했다. 카운트 다운을

시작하도록.

화 ; 네...

브라이트; 화! 적이 나타날 기미는 없나?

화; ....

화; ......아.. 브라이트 함장.... 레이다에 반응이... 없습니다.

브라이트; 화..... 무슨 일인가!?

카뮤; 화!! 앗! 대단한 열이잖아!!

화; 괘 괜찮아. 계속 하겠습니다.

브라이트; 무리는 하지마라. 여기는 우리에게 맡겨두고 푹 쉬도록.
이것은 명령이다.

화; 아 알겠습니다., 함장

브라이트; 쥬도! 화를 의무실까지 데려다 주도록.

듀크; 무리도 아니지.... 그녀는 잘해 주었습니다.

미치루; !! 레이다에 반응!! 적입니다.

브라이트; 앗 이런 때에...부탁한다 모두들..

플 설득시

쥬도; 무 뭐야 꼬마잖아.

플; 아저씨는 누구죠?

쥬도; 아 아저씨-? 바보야!
나는 아직 그럴나이가 아니야. 쥬도라는 이름이 있다고. 기억해둬라!

플; 그래... 쥬도. 나하고 놀아주겠어?
내이름은 플! 엘비 플!

쥬도; 노..논다고? 너 말야...

하만; 플! 뭐하고 있는 거냐.!! 빨리 그녀석을 해치워버려!

플; 싫어! 나는 쥬도하고 놀 거야!! 아줌마는 잠자코 있어요!

하만; 아주...!! ... 마인드 컨트롤에 이상이 있는 것인가...? .
플!! 그 녀석은 적이다!

플; 적이 아니야 쥬도라고. 그렇지 쥬도-

쥬도; 그래... 저런 아줌마의 말따위 들을 필요 없어. 나하고 놀지않겠니. 플.

쥬도; 응!!

하만; 엘비 플!!

...도리없지. 큐베레이의 자동 컨트롤 시스템을 작동시켜라.
플. 너는 물러나라!!

플; 어라? 움직이지 않아? 어찌 된 거지? 이.. 움직여 움직이라니까!
움직였다!... 아니 이쪽이 아니라니까!!

미치루; 카운트다운을 시작합니다.
5 4 3 2 1 발사!! 우주

데츠야; 아 그래. 옥문을 벗어나 무인용 스페이저를 빌렸지.

듀크; 무인용 스페이저?

카부토; 드릴, 마린, 더블 스페이저를 말하는 건가?

데츠야; 그래. 오토컨트롤로 그렌다이저와 합체할 수 있는 것 같다.

듀크; 그래... 그제 겨우 그렌다이저도 모든 성능을 발휘할 수 있겠군.

웃소; 토마슈씨. 언제부터 파일럿이 되었지요?

토마슈; 얼마전부터. 뭐 훈련은 받았었고...
거기다가 파일럿이라고는 해도 화이트 아크에 타고 있는 것 뿐이니까.

오데로; 웃소! 봤나? 새로운 빅토리.

웃소; 어 V2를 말하는거지.

후라니; 그것은 너를 위해 가져온 거야.

미리에라; 고맙다는 말정도는 하는 게 어때. 웃소군.

웃소; 아 네... 후라니씨도 미리에러씨도 수고하셨습니다.



그레이트 마징가의 원자펀치가 이동후에는 사용할 수 없게 되었다

후라니: 뉴타입이니까 잘난척 하는 거니? 꼬마야.
웃소 ; 죄 죄송합니다. 후라니씨. 그런 생각은...
멋진 아가씨들과 있으니까 흥분해서요...
후라니: !? 누가 멋진 아가씨지?
미리에라: 자 대답해요 웃소군.
후라니: 대답을 듣고 싶은데. 웃소군.
레인: 이런 이런 인기있네 웃소군은.
도몬?
도몬: ... 사부... 쿄우지... 반드시...
레인: 도몬...

제 17 화 격전 쥬피트리스

솔로몬
화: 적 확인! 거대한 전함같은 부대가 가까이 오고 있습니다.
식별코드... 쥬피트리스
브라이트: 적의 기습인가. 전원 전투위치로.
쥬도: 크 크다....... 이게 전함인가?
아무로: 이래서는... 밖으로부터의 공격은 듣지 않겠는데.
쥬도: 그러면 안에서 부술 수밖에!!

카부토: 이상하게 순순히 들여보내주는군..
시로코: 잘왔다 제군. 쥬피트리스에. 나는 팹티머스 시로코.
디바인 크루세이더스의 우주군 사령관이다.
카부토: 너! 거기서 움직이지 마라. 박살을 내주지.
시로코: 서두르지마라. 나는 너희들과 대화를 하고 싶을 뿐이야.
하야토:. .. 또. 너희들은 아무래도 이야기 하는 것을 상당히 좋아하는 것 같군.
료우마: 우리들은 너희들의 음모에 가담할 생각따위는 없다.
시로코: 너희들에게 DC에 들어오라는 말을 하는 것이 아니다.
나와 비안총수가 절대적으로 옳다는 생각은 하고 있지 않으니까.
하지만 세계를 올바로 이끌지 않는다면, 이대로는 멸망할 뿐이다.
이 혼란한 세계에 우리들과 같이 새로운 시대를 열어볼 생각은 없나?
듀크: 그러니까 너는 반역을 계획하고 우리에게 동참하라는 거냐?
시로코: 말은 바르게 사용해야지. 반역이 아니다.
새로운 미래의 창조다.
료우마: 흥. 멋진 말로 포장했지만 결국 하는 짓은 똑같잖아.
시로코:. .. 그 말. 나 말에대한 대답으로 생각해도 좋은 거겠지. 그래... 그렇다면 여기에서 죽어주었으면 좋겠다!

시로코: 과연이다. 그 힘 충분히 이용가치가 있겠군.
제군들의 기지인 콘페이우도는 솔라레이의 목표가 되어 있다.
빨리 손을 쓰지 않으면 후회하게 될 걸
솔라레이는 L6구역에 있다. 부디 힘내기를.
아무로: 솔라레이!! 그게 정말이냐?
시로코: 그것은 너희들의 눈으로 확인하는 편이 좋겠지. 그러면 이만...
카부토: 기다려 이 녀석!!... 쳇 가버렸군.
웃소: 시로코의 말은 정말일까요?
마사키: 거짓말이라고 하기에도 이상해. 녀석은 우리를 이용하려고 생각하고 있는 것 같으니까.
무사시: 이용... 어떻게?
하야토: 녀석은 우리들이 DC의 눈을 흐리고 있는 사이에 자기가 DC를 집어삼키려고 하고 있는 거다.
카부토: 그러면 우리들이 힘내서 DC와 싸우는 것이 결국은 저 녀석을 도와주는 것이 된다는 건가. 으 쇼크다.
다츠야: 그렇다고는 해도 DC와 싸우지 않을 수는 없지.
듀크 : 앞으로의 대책을 생각할 필요성이 있겠는걸.

카테지나: 웃소 잠깐만 와줘! 이것. 적의 코크피트겠지?
웃소: 조로아트? 그것도 거의 새것인데.
카테지나: 이것 사용할 수 있겠지?
웃소: 네 고장난 흔적은 없습니다. 대단한데요. 귀요한 전력이 될 겁니다. 건이지 보다는 나은 기체니까요.



일행을 설득하려고 하는 시로코. 음모로 뭉친것 같은 사나이다

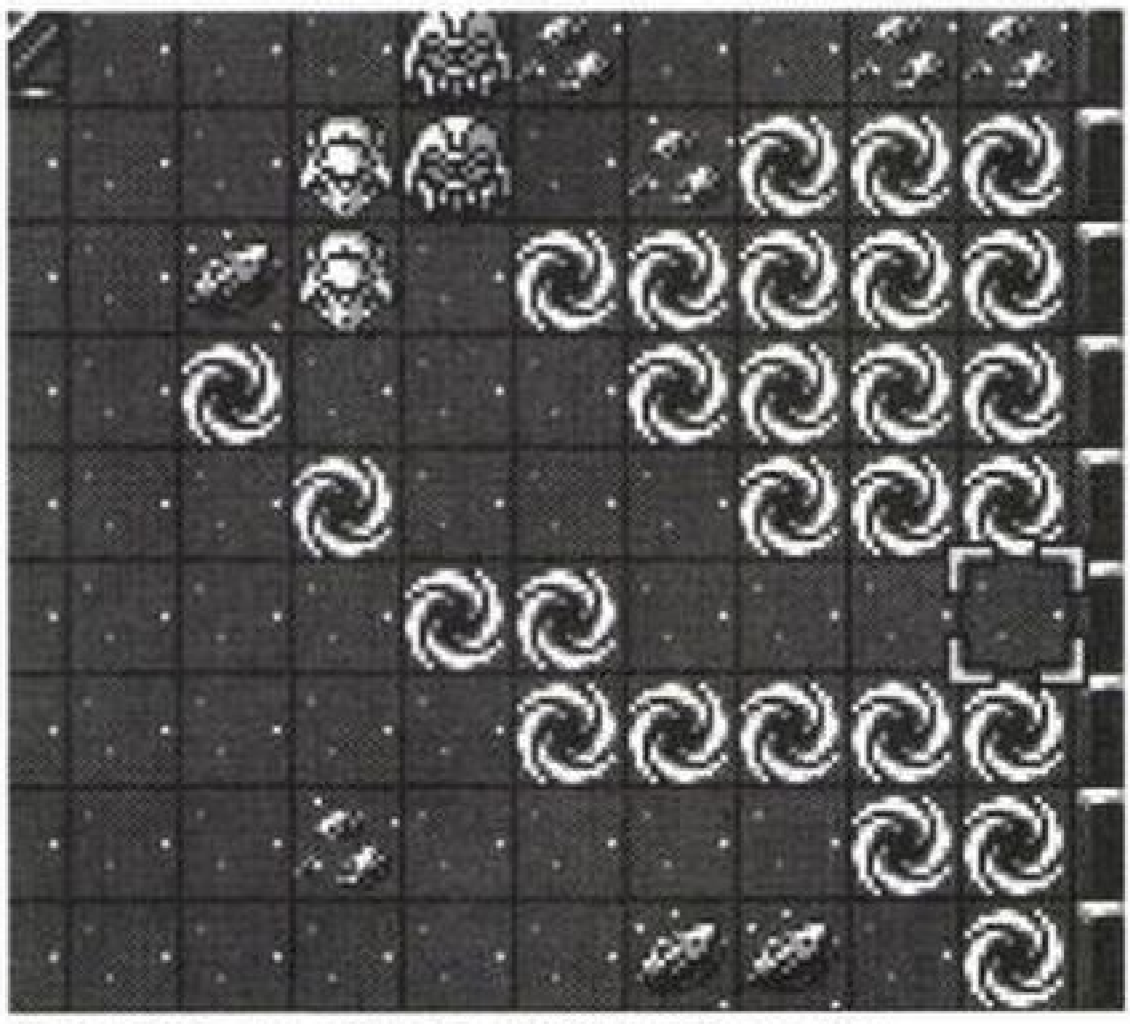
제 18 화 탈출

솔로몬
브라이트: 분명히 L6포인트에는 뼈대만 있는 코로니가 있다. 뼈대만의 코로니라면 손쉽게 솔라레이로 개조할 수가 있지.
보스: 아까부터 말이 나오는데 솔라레이는 대체 뭐죠?
카부토: 뭐야 보스. 솔라레이도 모르냐? 솔라레이란 말이야..... 아 저 그 뭐였지? 듀크?
듀크: 솔라레이는 코로니를 그대로 레이저포로 개조한 것을 말하지. 즉 직경 약 2KM의 레이저다. 공포스러울 정도의 위력을 가지지.

무사시: 찍! 그런 것을 사용하게 하면 큰일이잖아. 어떻게 하지?
카부토: 흥! 당연하잖아! 당하기 전에 쳐라! 부딪쳐 보는 수밖에.
브라이트: 멋대로의 의견이지만 그것밖에는 방법이 없군. 좋아 포인트 6으로 간다.
미치루: 레이더에 반응. 적입니다.
준코: 쳇. 이런 곳에서 부딛치다니!?

카롯조: 쿠쿠쿠쿠...
훈련중에 재미있는 먹이를 잡았군.
마사키: 이...!! 이녀석들 보통놈들이 아니야!!
카롯조: 우리들은 라스트 바탈리온. DC의 최고부대다. 너희들같은 오합지졸 따위는 원래 상대도 하지 않지만
훈련도구 정도로는 좋겠지.
듀크: 라스트바탈리언이라고? 이런! 모두들 피해라! 지금 저놈들과 싸워서 우리에게 승산은 없어 !
료우마: 그렇게 대단한가?
듀크: 그래... 전에 싸워본 적이 있는데 전혀 먹히지가 않았었다.
카부토: 쳇!! 라스트 바탈리언인지 개탈리언인지는 모르겠지만
우리들도 전과는 틀리다! 상대해주지!
아무로: 안돼! 이 프래셔!! 너무나 강하다.
무사시: 하지만 도망간다고 해도 어디로 가란 말이지?
마사키: 내게 맡겨둬.
마사키: 사이바스타의 라프라스 컴퓨터로 탈출 포인트를 찾겠다.
좋아 찾았다. 전방의 우주기류의 안에 기류의 틈이 있다.
그곳으로 들어간다면 놈들도 따라오지는 못할 거야.
여기다 잘 기억해 두도록.
도몬: 적에게 뒤를 보이는 것은 마음에 들지 않지만... 지금은 도리없군.

카뮤도: 뭐야 별 것도 아니잖아.
듀크: 그만큼 우리가 강해졌다는 의미겠지.
브라이트: 하지만 방심은 금물이다. DC의 힘은 이정도가 아니야.


우주기류의 틈새. 이곳까지 도착하면 탈출할수 있다

제 19 화 솔라레이 발동

브라이트: 라스트바탈리언 덕분에 예정보다 늦어졌다. 서둘러라.
마사키: 브라이트씨. 좀 미안하지만 나는 여기에서 잠시 헤어져야겠는데.
아까 내 라프라스 컴퓨터에 묘한 반응이 있었어. 아마도 그랑존… 그녀석이 가까이에 있는 것 같다.
미안하지만 나는 녀석과 좀 인연이 있어서 그냥 지나갈 수는 없어.
곧 돌아올테니 미안해.
브라이트: 아 기다려..! 마사키! 이런.. 재빠른 녀석이로군.
카부토: 괜찮을까? 혼자 보내서?
브라이트: 도리없지… 사이버스타를 구속할 수는 없어. 보내주는 수밖에.
카뮤: 곧 돌아올 겁니다. 그것보다 솔라레이를 향하는 것이 먼저겠지요.
부라이트: 그래 먼저 빨리 L6포인트로!

크레미: 겨우 여기까지 왔구나. 하지만 이미 늦었어. 솔라레이 발사까지 앞으로 15분이다. 플! 녀석들을 막아라.
플: 네!
하야토: 아무로! 솔라레이를 멈추려면 어떻게 해야하지?
아무로: 발전미러를 파괴하면 된다!
에네르기를 멈추면 솔라레이는 발사할 수 없어.

쥬도: 플? 엘비 플이잖아.
플: 누구냐? 건방진 녀석!
쥬도: 기억하지 못하나? 마인드 컨트롤이군.

쥬도: …플!! 같이 놀자고 약속했었잖아.
나다 쥬도다!!
플: 쥬도?? … 놀기… 머 머리가… 아파!
쥬도: 플 정신차려라!
플: 머리가… 아아… 이 목소리… 쥬 쥬도?
쥬도: 기억하고 있었군!
플: 맞아 쥬도다!! 놀자 쥬도!!
크레미: 플!! 뭐지? 마인드 컨트롤은 완벽했을텐데..

카부토: 아호 미러를 전부 파괴했다.
카테지나: 마사키군으로부터 통신이 들어왔습니다!
마사키: 아호. 작전은 성공한 것 같군.
후라니: 당신은 어떻게 된 거죠? 슈우는 발견했나요?
마사키: …
미리에라: 못했나보죠?
마사키: 틀림없이 이 근처에 있을텐데…
헨켄: 그만둬. 그만둬. 그정도의 방향치라면 찾는 것은 무리다.
브라이트: 헨켄함장!? 언제 우주로?
헨켄: 보급물자를 전해주러 왔었는데, 도중에 우물거리고 있는 저 녀석을 발견했지.

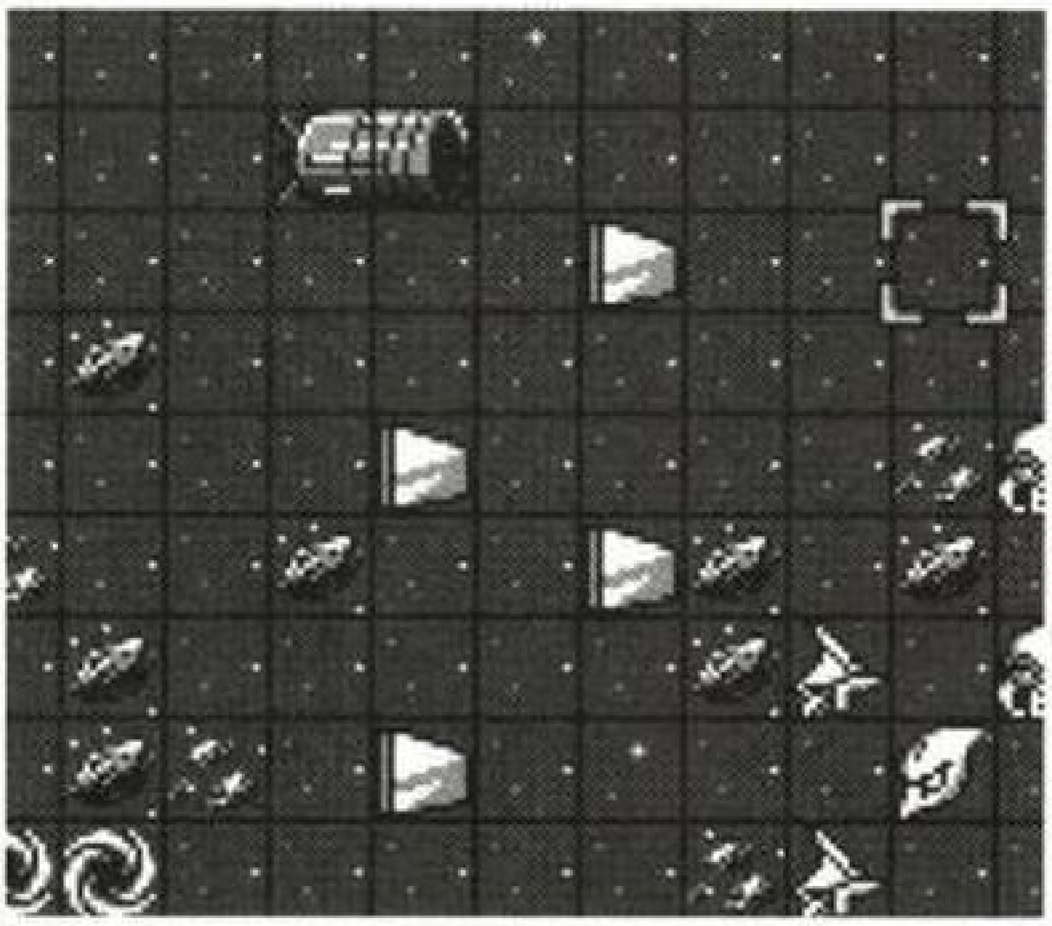
도몬; 뭐야 아직 발견하지 못 한건가?

마사키; 시끄러워!

헨켄; 지구는 미국지역 이외에는 거의 일단락 되었다.

브라이트; 그러면 곧 합류해 주십시오, 헨켄함장.

헨켄: OK



이 반사거울이 솔라레이의 일부분이다



풀은 쥬도로 2회연속 설득해야만 한다

제 20 화 결전! 그라나다 요새

마헤리아: 전함도 새로운 림 호스로 바뀌었고, 지금부터는 DC의 본거지에 돌입해도...

베키; 괜찮을 거라는 거지!

브라이트; 모두 준비는 되었나? 달의 DC 기지인 그라나다로 간다!

그라나다기지

화; 이제 곧 적의 상공영역으로 들어갑니다.

브라이트; 적의 수는 별로 많지 않은 듯하다.

로데로; DC의 본거지잖아. 뭔가 좀 이상한데.

샤크티; 뭘까? 강하... 강한 힘이...

2턴째

카뮤; 앗 저 로봇은...

마사키; 슈우...!! 너 이런 곳에...

슈우; 호우.. 마사키군이군요. 이건 기이한데요.
언제부터 당신이 일행들과 함께 다니게 되었지요?
고독한 늑대인체 하면서 혼자만 다니지 않았었나요?

마사키; 너야말로 무엇을 생각하고 있는거냐? DC와 협력을 하다니.

슈우; 말한다고해도 내 생각이 당신에게 이해할수 있을 리가 없죠.
그것보다 그곳의 여러분들에게 소개해 주시지 않겠습니까? 무엇보다 처음 뵙는 분들이 계신 것 같으니까요.

마사키; 흥 너 혼자서 해.

슈우; 그렇습니까... 도리없군요.
내이름은 슈우 시라카와. 그리고 나의 애기 그랑존입니다.
이런 모습으로 만나지 않으면 안된다니 불행이군요...
이것도 서로의 입장이라고 할 수 있는 것. 부디 이해해 주십시오.
당신들의 무명은 익히 알고 있습니다.
한번쯤 겨뤄보고 싶었는데 부디 사양말고 공격해 주십시오.

료우마; 이 녀석은 말하는 것이 하야토보다 한수위군!!

하만; 그랑존인가? 슈우녀석. 뭐하러 온 거지?

아무로; 카뮤 네가 전에 싸웠다가 당했다는 녀석이 아까 그...

카뮤; 네... 그랑존.. 대단한 녀석입니다.

도몬;　... 저것은 마치 데빌건담이다...
다츠야;　하지만 그는 대체 무슨 목적으로 여기에 나타난 것일까?
료우마;　확실히... 우리들을 해치울 생각이었다면 좀 더 성의있게 싸웠을 거다.
마사키;　녀석은 원래 그런 놈이야.



레벨40 이상의 겟타 이외에 그랑존을 무찌를 방법은 없다

제 21 화　시간이여 멈춰라

브라이트; 이 그라나다기지를 점령하면 DC는 갈 곳을 잃는다. 모두 힘내주게.
아무로;　브라이트 함장. 적의 공세가 너무 적지 않나요?
브라이트; ... 속임수라는 건가?
카부토;　쳇. 속임수인지 뭔지는 몰라도 그냥 치고박고 싸우면 좋을텐데.
마사키;　이하동문!
사야까;. .. 상당히 닮았어. 이 두사람은.
시부크;　기지로의 출입구가 발견되었습니다.
브라이트; 자 전원 돌입!

카부토;　뭐야? 텅 비었잖아.
아무로;　역시 속임수였나?
비안;　유감이군 제군.

카뮤;　!! 발시온!!
비안;　이 기지는 이미 아무도 없다.
단지 너희들을 유인하기 위해서 사용한 것 뿐이다.
앞으로 18분 뒤면 이 기지는 폭발하지.
후후후. 정말 낡은 수법이지만 효과는 있군.
실제로 너희들은 지금 여기에 있으니까.
뭐 그다지 너희들을 바보 취급한 것은 아니다만... 너희들의 성장은 나의 예상을 훨씬 뛰어넘었다.
설마 여기까지 올 수 있으리라고는 생각지 않았었는데..
자 이것이 마지막 기회다.
내 밑으로 들어오지 않겠나?
아무로;. ..
카부토;　윽!
쥬도;　귀찮군. 대체 몇번이나 같은 말을 시킬 생각이냐?
비안;　그래... 유감이다. 너희들 정도의 인재를 처분하지 않으면 안된다니...
자 이야기가 너무 길었던 것 같군. 나는 이만 물러난다.
너희들의 건투를 빈다.

료우마;　왜 그놈은 기지를 곧 폭파시키지 않는 거지?
무사시;　우리들을 얕보는 거다!! 젠장!
쥬도 ;　앞으로 17분. 서두르지 않으면...
마사키;　그런데 출구는 어디지?
도몬 ;　...너. 정말 대단한 방향치로군. 출구는 자.. 저기다.
마사키;　음.. 과연.

마사키가 맵에 있고 17턴째.
류네;　뭐야. 반란군이라고 해서 어떤 놈들인가 보러 왔는데.
이런 곳에서 쩔쩔매고 있다니 한심하군.
마사키;　누구냐 너는?
류네;　내이름은 류네, 류네 졸다크다.
마사키;　졸다크? 설마!?

류네: 그래 내 아버지는 비안. DC의 총수지.
마사키: 우리들과 해보자는 거냐? 그렇다면 사양은 않는다.
류네: 뭐 별로. 나는 아버지와 틀려. 당신들과 싸우려고는 생각하고 있지 않으니까.
마사키: 음.. 비안의 딸치고는 제대로 된 아이군.
그리고 비안 아저씨하고는 달리 상당히 귀엽고.
류네: 응!? 귀여워? 혹시 내가? 거짓말! 몰라!!!!
마사키: 무 뭐야?
류네: 후훗... 그래 나는 귀여웠구나. 저 저 당신 이름이 뭐야?
마사키: 나? 내 이름은 마사키.
류네: 나 당신이 마음에 들었어. 당분간 같이 다녀 주지.
마사키: 뭐?

마사키: 이쪽의 행동이 읽혀버리다니...
저쪽이 술책으로는 한수 위라는 건가?
듀크 : 낙담하지 마라. 그놈들이 그라나다를 파괴하면서까지 우리들을 해치려고 한 것은...
마베트: 그만큼 우리가 위협적인 존재였다는 뜻이죠.
하지만 이상한데. 그렇다면 왜 바로 폭파시켜 버리지 않았을까?
오데로: 그만둬요. 마베트씨. 그렇게 되었다면 지금쯤 우리는...



마사키를 17턴까지 기다리게하면 류네를 설득할 수 있다

도몬 : 비안 졸다크... 녀석이 노리는 것은 대체...
마사키: 류네. 네 아버지잖아. 뭔가 아는 것은 없니.
류네 : 나... 나는 DC에 관한 것은 거의 몰라.

제 23 화 시로코의 역습

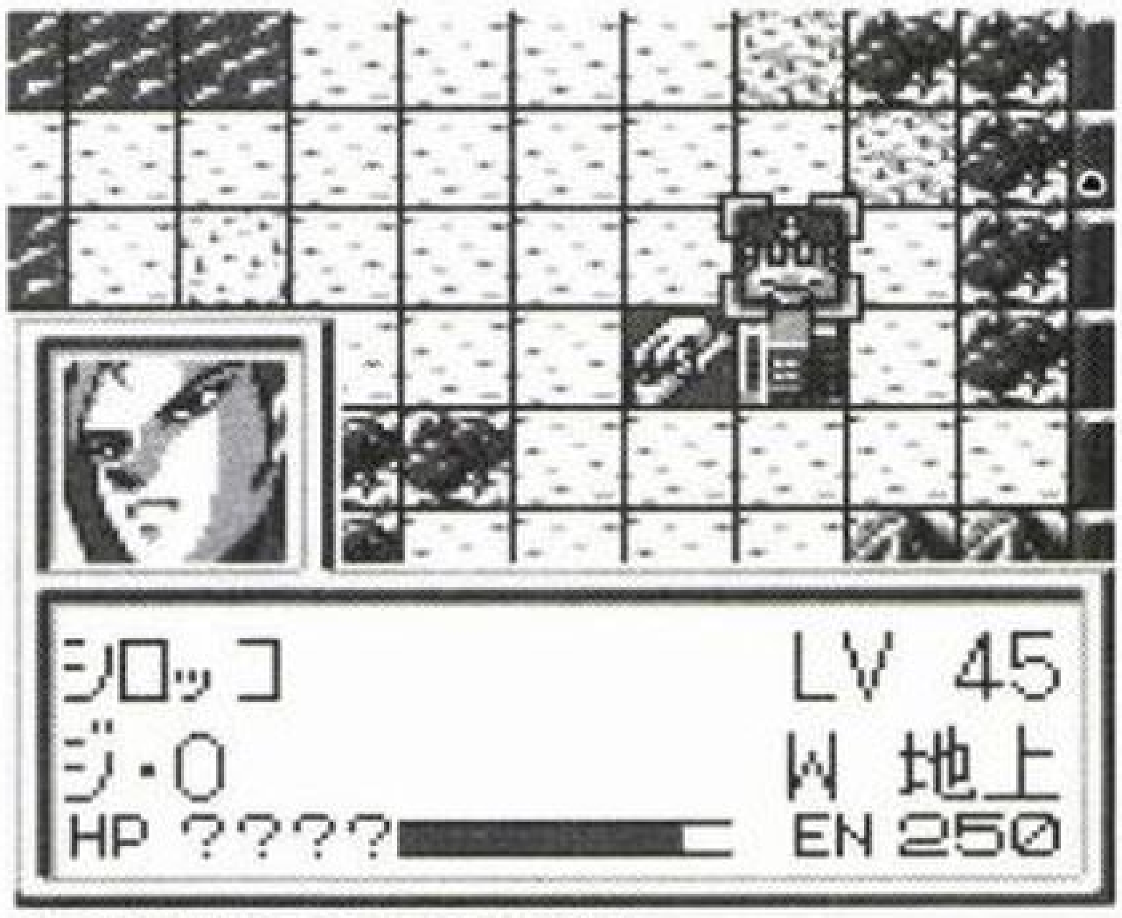
뉴욕
브라이트: 화 현재 위치는?
화: 아메리카 지역... 뉴욕근방입니다.
브라이트: 예정보다 약간 북쪽이군.
화: 적입니다. 2시방면.
브라이트: 녀석들도 필사적이군. 전원 전투위치로.

시로코: 왔군. .... 오래간만이다 제군.
카뮤 : 너! 시로코!
시로코: 너희들은 대단히 잘해 주었다.....
하지만 세상일에는 정도라는 것이 있는 거지.
이 이상 DC의 조직을 파괴당하면 내게 있어서도 별로 좋지 못해.
너희들의 역할은 이제 끝이다. ... 여기서 죽어주었으면 좋겠어.
무사시: 멋대로 말하고 있군.
카부토: 이번에야말로 도망가지 못해!

그랑존 등장후
시로코: 그랑존.... 슈우 시라카우군. 도움은 필요없다.
슈우 : 팹티머스 시로코. 당신의 쿠데타 계획은 실패로 끝났습니다.
시로코: ...무슨말이지?
슈우 : 당신에게 동조한 간부들은 전부 처리되었습니다... 다음은.
시로코: 후...하하하!! 그래 뭐 좋다. 어차피 DC는 이제 끝이니까.
돌아가서 비안에게 전해다오. 나는 독자적인 행동을 취하겠다고.

슈우 : 그렇습니까... 뭐 좋겠죠. 할 수 있는데까지는 해보시기를.
시로코: 쿠쿠쿠... 그리고 내게는 비장의 카드가 있으니까.....

카뮤: 시로코는 도망쳐 버렸군요.
쥬도: 뭔가 꿍꿍이가 있는 것 같기는 한데...
웃소: 언젠가 다시 우리들앞에 나타나겠지요.
플 : 싫어 더 이상 만나고 싶지 않아!
마사키: 하여튼간 빨리 자브로로 가자.
도몬: 사부와 데빌건담은 대체 어디 있는 거지?
사야까: 아 그러고보니 신경이 쓰이네요.



시로코의 배신은 이미 들통 나 있었다

제 24 화 데빌건담 다시

사야까: 레이다에 반응!
데츠야: 적인가!?
사야까: ...모르겠습니다... 앗, 아닙니다. 통신이 들어왔습니다.
슈발츠: 오래간만이다 도몬!
도몬 : 슈발츠?
카부토: 누구지? 왠지 상당히 수상한데?
레인 : 홍콩에서 우리들을 구해 주었던 사람이예요.
슈발츠: 도몬 네게 갓 건담을 선물하겠다.
도몬 : 갓 건담?
슈발츠: 자세한 것은 합류한 다음에 말하도록 하지.
도몬 : 이것이 갓 건담인가....
레인 : 이것은 어디선가 ..본 것같은...
슈발츠: 데빌건담과 같이 개발된 모빌파이터다. 데빌건담과 싸운다면 이정도는 준비하지 않으면...
도몬 : 고맙군. 슈발츠.
레인 : 조작계를 봐도 거의 샤이닝건담과 같군요. 하지만 데이터뱅크가 비어 있으니까 샤이닝의 것을 사용하지 않으면 안돼요.
도몬 : 그러면 샤이닝은...
레인 : 사용할 수 없게 되죠. 유감이지만.
도몬 : 그런가... 샤이닝건담... 그동안 잘해 주었다. 고마워.
슈발츠: 데빌건담은 지금 자브로에 있다. 마스터 아시아도 시로코도.
도몬 : 그렇군... 이번에야 말로 결판을 내주지!
슈발츠: 그래... 결판을 말이지...

자브로
브라이트: 이제 곧 자브로다. 모두 여기까지 잘해주었다. 자브로기지만 격파하면 DC는 격멸된 것과 같다.
쥬도 : 이런. 브라이트씨 방심은 금물.. 아닌가요?
브라이트: 그렇군.
도몬 : 데빌건담. 사부...

마스터 : 왔느냐 도몬...
슈발츠 : 단념해라 마스터 아시아. 동방불패!
마스터 : 너는 수발츠?
도몬 : 사부! 아니 동방불패 마스터 아시아. 데빌건담은 어디냐!?
마스터 : 너따위에게.. 이름을 불릴 이유가 없다. 이 바보녀석아!!
슈발츠 : 팹티머스 시로코!! 너는 UN에 잠입해서 데빌건담을 빼앗으려 했다.
그 행동, 용서할 수 없어.
시로코 :!? 너... 어떻게 그것을!?
슈발츠 : 그런 것은 어찌되어도 좋다! 데빌건담은 어

디냐!?
마스터 ; 후... 그렇게 만나고 싶다면 만나게 해주지...
이것이 데빌건담이다!!
도몬 ; 데빌건담!! 쿄우지...
슈발츠 ; 나왔느냐... 도몬!! 조금만 시간을 끌어다오!
도몬 : 무슨짓을 할 생각이지?

슈발츠 ; 여기까지 접근했으면 간다!!
마스터 ; 앗 이런!
쿄우지 ; ....쏴라!
수발츠 ; 우왓!! 으...!
도몬 ; 슈발츠!!......!? 슈발츠... 그... 얼굴은....
슈발츠 ; 도 도몬...
도몬 ; 설마... 형? 쿄우지 형이야?
그 그러면 저 데빌건담에 타고 있는 것은...
쿄우지 ; ...
슈발츠 ; 도...도몬... 잘 들어라.. 나는...쿄우지의 그림자...
데빌건담의 세포를 이용해 만들어진
기억을 옮긴 사이보그다.
도몬 ; 사이보그!?
슈발츠 ; 모든 것은 데빌건담을 완성시켰던 그날부터 시작되었다...
그날 갑자기 쳐들어온 UN의 병사들이 어머니를 인질로 데빌건담을 빼앗아가 버렸다.
레인 ; UN군이!? 하지만 왜?
슈발츠; 데빌건담에는 이성인의 기술이 사용되고 있었으니까.
도몬 ; 이성인...
슈발츠; UN은... 아니 그일은 UN의 안에 있었던 팹티머스 시로코...
그녀석이 꾸민 일이었다.
도몬 : 시로코!? DC의?
슈발츠; 나는 그것을 막으려고 데빌건담을 빼앗아 도망쳤다. 그때 어머니는...
병사가 쏜 총에 맞아...
그리고 아버지도 입을 막기 위해 냉동형을 당했다.
나는 코로니를 탈출해 지구에 내려왔지만 대기권 돌입때의 쇼크로 데빌건담의 컴퓨터프로그램에 이상이 생겼다.
데빌건담에 갇혀버린 나는 마지막 힘을 다해 자신의 분신을 만들었다.
하지만 그것도 이제는 한계다... 악!
마스터 ; 앗!! 데빌건담과 자폭할 생각이냐!
시로코; 이런 저녀석을 멈춰라!!
슈발츠; 후... 이미 늦었다... 도몬... 레인을 소중히 해라. 안녕이다!
도몬 ; ..혀 형?... 형...형!!
마스터; 나...나의 데빌건담이...
시로코; 휴... 이제 여기까지인가.. 하지만 여기까지 나를 몰고 온 보답은 해주지!
마스터; 욱! 아! 콜록 콜록.. 으... 이제 여기까지인가... 내 목숨은 이제 얼마남지 않았다.. 내 꿈도 부서진 지금... 싸움에서 죽는것도 무인으로서의 자랑!! 간다!!

시로코가 폭파되었을때
시로코; 뭐야? ... 서 설마 여기까지인가... 내 능력도 끝에 닿았단 말인가...
뭐 좋겠지. 지금은 내 패배다. 조용히 물러서주지.
얼마안가 다시 세상은 혼란스러워진다.... 그때까지는...

동방불패가 폭파되었을 때
마스터; 휴... 꿈이 부서진 것인가... 도몬이여...

도몬; 형... 사부... 어째서 이런일이...
레인; 도몬...
도몬; ...가자. 모두들! 비안 녀석은 바로 눈앞이다!
이치루; 괜찮겠어요 도몬군?
도몬; ...모든 것은 DC가 일으킨 것...
DC를 없애지 않으면 내 싸움은 끝나지 않는다!!
류네; 그러면 나는 여기에서 돌아가겠어.

아무리 나라도 아버지와 싸우는 것은 마음에 들지않아서.
마사키; 그래... 그렇겠지.
류네; 언젠가 다시 만날 수 있겠지. 특히 마사키.
마사키; 엉? 아 그래.
류네; 그러면.



슈발츠는 도몬의 형을 복제한 사이보그였다

제 25 화 새벽의 결전

호접; 긴 싸움이었지......
플 ; 목욕하고 싶어-! 저 쥬도 같이 하지 않을래?
쥬도; 무 무슨말을 하는거냐. 플. 정말 제멋대로로군.
커테지나; 옷소... 죽으면 안돼.
옷소; 괜찮습니다. 카테지나씨.
유카; ...지금까지 내가 있었던 부대는 언제나 전멸해서.. 사신이라는 별명까지...
준코; 그런말에 신경쓰면 안돼요. 유카. 당신은 행운의 소유자니까.
그러니까 지금까지 살아남을 수 있었죠.
유카; 언니...
브라이트; 모두... 부탁한다.

비안; 드디어 여기까지 왔구나. 너희들의 성장은 내 예상을 뛰어넘었다.
하지만 나를 쓰러트리지 않는한 DC는 멸망하지 않는다!! 자 오너라!
마사키; 슈우!! 너도 같이냐!!
슈우; 아무래도 우리는 악연인 것 같군요.
비안; 우주로부터의 경이에 맞서기 위해서! 내 이상을 실현하기 위해!!
너희들은 여기에서 죽어줘야 겠다.

마사키; 너, 랑그란가지고는 만족하지 못해서 지상까지 어지럽힐 셈이냐?
슈우; 자... 글쎄요...

슈우 격파시
슈우; 호우 대단하군요. 이번에는 나의 패배입니다. 깨끗하게 물러나기로 하죠.

슈우; 아무래도 우리들의 패배인 것 같군요.
비안; 슈우. 자네는 지금까지 내 고집에 잘도 따라와 주었지.
감사를 표한다....
하지만 이 이상은... 사귈수 없을 듯 하군...
류네와 만날 일이 있다면 전해주게.
내가 사과한다 고...
슈우; 알겠습니다. 확실히 전하겠습니다...
그러면 여러분. 미련은 남습니다만 이만...
비안; 자... 그러면...
여기까지 잘 성장했다. ... 이정도라면 안심하고 맡길 수 있겠지...
늙은이의 등장은 여기까지인 것 같다...
미래는 여러분들같은 젊은이들이 만들어가는 것... 곧이어 올 경이에 맞설 수 있는 것은 당신들의 젊은 힘이다....
지켜야할 것이 있다면 그것을 지킬만한 용기와 힘을... 가지고 있어야...
...윽.. 으윽!! 아..아무래도... 끝 것 같군...
류네... 네 모습을 보지못하는 것이 한이다만... 먼저 가는 것이... 부모의 숙명이다...

용서해다오...

아무로; 해... 해냈다.
료우 ; ...그래...
마사키; ...
카부토; 흥 겨우 이정도로군.
카뮤; 하지만... 비안이 말한 우주로부터의 경이란?
듀크; 만약 그것이 정말이라고 해도 그의 방법은 잘못되어 있었다.
아무로; 그래. 힘으로 대항하는 것만으로는 해결되지 않아.
카부토; 그리고 뭐가 오던간에 내가 있는한 괜찮다니까.
쥬도; 그래! 자 돌아가자! 모두가 기다리고 있는 곳으로!
료우; 그래 모두 돌아가자

류네; 그래... 아버지는 죽었군...
슈우; 자 당신은 어떻게 할건가요? DC를 부활시킬겁니까?
류네; 설마. 나는 그런 귀찮은 일은 싫어요.
그래! 또한번 목성에라도 다녀오겠어.
혹시 아버지가 말했던 이성인이 올지도 모르니까.
슈우; 도와드릴까요?
류네; 거절! 당신은 신용할 수 없으니까요!
슈우; 후후... 나를 싫어하는군요.
자... 지금부터 또 재미있어 질 것같군...



마지막 혈전에 임하는 비안. 비장함이 느껴진다

에필로그

그렇게해서 우리들의 전쟁은 끝났습니다.... DC는 해산되고 세계는 평화를 찾은 것입니다. 하지만 문제가 없었던 것은 아니었습니다.

특히 리가미리티아의 지도자 진 자하임이 실제로는 존재하지 않는,

비안박사가 그 이름을 사용하고 있었을 뿐이라는 것은 큰 쇼크였습니다....

한마디로 비안박사는 DC의 총수이자 그에 대항하는 조직인 리가미리티아의 총수이기도 했던 것입니다.

비안박사의 목적은 지구를 우주의 경이로부터 지키는 것이었기 때문에 자신이 만든 DC이외에 그 정도의 힘을 가진 것이 있다면 그들에게 맡겨두는 것도 좋다라고 생각하고 있었던 듯합니다.

그리고... 여러날이 흘러 새로운 지구연방이 만들어지게 되었습니다.

하지만 연방의 중심적인 인물은 모두 UN의 사람들 이었기 때문에 데빌간담과 리가미리티아의 일은 모두 기록에서 지워져 버렸습니다.

연방의 모체였던 UN에 스캔들이 일어나는 것을 두려워했던 것이겠지요.

하지만 저는 생각합니다.

만약 문제가 있더라도 평화라는 것은 그것만으로도 멋진 것이 아닌가... 하고

부디 이 평화가 언제까지라도 계속되도록...

-샤크티 카린-



간단 공략 팁

1화: 크로노클의 HP가 50% 이하가 되면 적의 증원군이 나타나고 크로노클은 후퇴한다. 클리어뒤 웃소가 살아있다면 대사가 나온다.

2화: 초반에 도몬이 잠시 등장하지만 대화만 하고는 사라진다. 3턴째에 화이트 베이스가 도착. 화라의 리칼은 아군이 3대 이하가되면 후퇴하므로 그전에 해치워서 경험치를 얻어두자.

3화: 3턴째에 샤아, 데님, 진이 증원군으로 등장하는데, 데님과 진이 죽으면 샤아는 후퇴한다. 7턴째의 적의 증원군을 해치우면 시나리오 마지막에 V건담을 한대더 얻을수 있다.

4화: 겟타Q를 폭파시키느냐 마느냐에 따라 시나리오가 크게 바뀌니 주의하자. 3턴 시작에서 텍사스잭이 인질들을 구출하는데, 그때까지 겟타Q가 남아있다면 겟타Q는 NPC아군이 된다.

6화: 4턴째는 샤아가, 6턴째에는 마라사이3대가 원군으로 등장한다. 5턴째 부터 아가마는 움직일 수 있고 아무로, 웃소도 출격 가능하게 된다.

7화: 6턴째까지 적 전함인 아도라스티아를 해치우면 안된다. 6턴째에 샤아와 라라가 증원군으로 등장. 아무로로 라라를 설득가능하지만 샤아를 해치운 뒤에 설득해야만 한다.

8화: 적으로 켓다로봇G에 등장하는 호접귀가 등장하는데, HP가 1/3이하가 되면 겟타로 설득이 가능하다. 설득여부에 따라 시나리오가 바뀐다

9화: 인공지능의 적들이 많기때문에 레벨이 낮은 캐릭터의 레벨 올리기에 아주 좋다. 클리어뒤에 도몬이 아군으로 들어온다.

10화: 포우가 등장하지만 시나리오 6-1을 지나왔다면 포우를 설득할 수 없다.

11화: 전투시작할 때 웃소 카부토 준코 마헤리아 코니가 맴버안에 있다면 대사가 나온다. 3턴째에 발시온이 등장하는데 지금으로서는 이길 가망성이 거의 없으니 피하자. 시나리오 6을 지나왔다면 7턴 마지막에 카테지나가 적으로 등장하는데 여기까지 카테지나 와의 이벤트를 전부 보지 않으면 이후로는 카테지나와의 이벤트가 등장하지 않는다.

15화: 플은 쥬도로 설득이 가능한데 설득하면 플이 화면 밖으로 나가버린다. 단 지금 여기서 설득을 안하면 나중에 설득할 수 없으니 꼭 설득을 해두자.

18화: 클리어 방법은 2가지인데 적을 전멸시키든지 아니면 전원이 동쪽의 우주기류 사이의 통로로 도망가야만 한다. 보스급이 많이 나오기는 하지만 깨기 불가능한 판은 아니니 만약 자기 레벨에 자신이 있다면 적의 전멸을 목표로 하자.

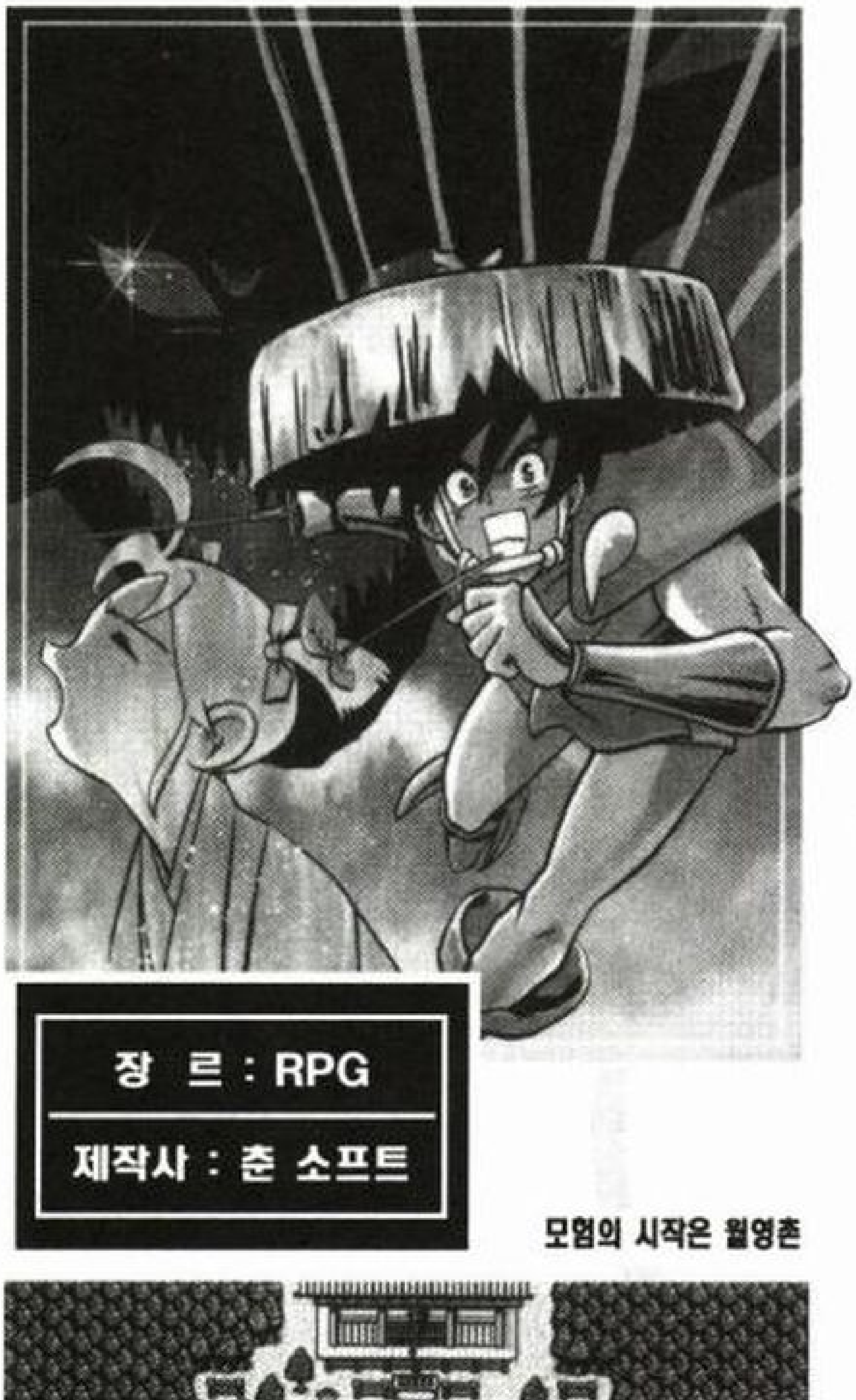
19화: 시나리오 15에서 주도로 플을 설득했었다면 이번 판에서 플을 설득할 수 있게 된다. 단 2번 설득해야 하니 미리 쥬도를 2번 움직일 수 있게 만들어 두는 것이 좋다.

20화: 2턴째 등장하는 그랑존은 정말 무시무시한 적이다. 그냥두어도 5턴째가 되면 퇴각하므로 일부러 공격하다가 사망하는 일이 없도록 하자. 만약 켓타의 레벨이 40이상이라면 한번쯤 그랑존 공략을 시도해보자.

21화: 이동해야하는 거리가 멀기 때문에 이동력이 좋은 기체를 4-5대 정도만 데리고 나가자. 단 마사키는 꼭 출격시켜서, 17째 턴까지 남겨두자,. 그러면 17턴째에 류네가 등장해서 동료가 되어준다.

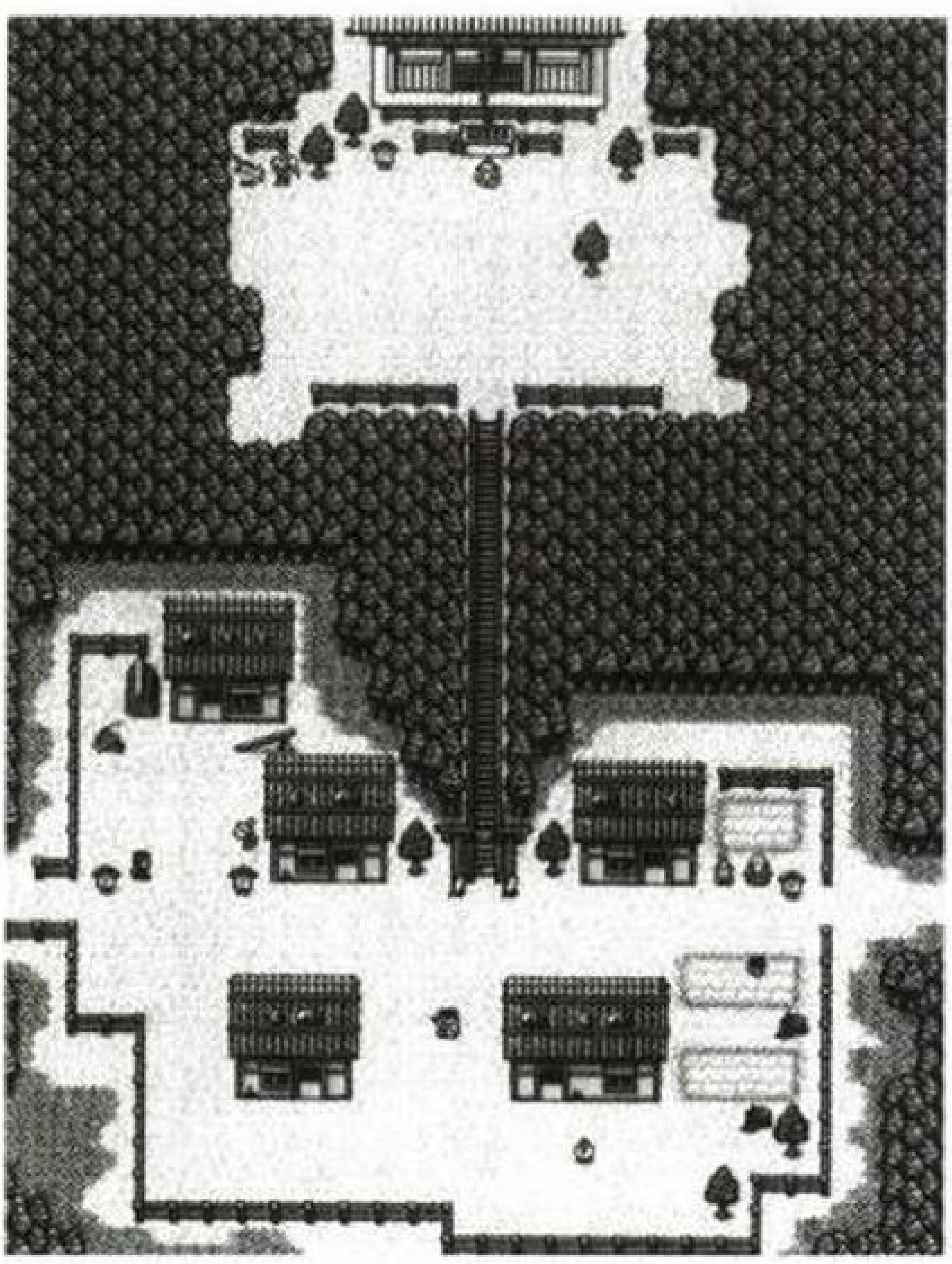
25화: 그랑존은 발시온만 파괴하면 자동으로 후퇴하므로 구태여 공격할 필요는 없다. 발시온은 HP가 1/2이하가 되면 자동적으로 회복한다.

월영촌의 괴물 -이상한 던전 떠돌이 시렌-



장 르 : RPG
제작사 : 춘 소프트

모험의 시작은 월영촌



매뉴얼 해설

본 공략은 다른 공략과 다르게 우선적으로 게임 안에 들어 있는 매뉴얼 책자의 해설에서부터 시작하겠다. 우선은 이 「매뉴얼 해설」 만을 마스터하고 나서 시렌의 세계에 도전해 보자.

각자 게임 속에 기본적으로 들어 있는 매뉴얼을 펴고 해당 페이지를 보면서 읽어보기 바란다.

이상한 던전 시리즈에 대해서

'플레이어 자신의 레벨이 올라간다'라는 것이 춘 소프트에서 내걸은 이상한 던전 시리즈의 궁극적인 재미이다. 당해보면(?) 알겠지만, 이 게임에서 한번의 실수는 죽음과 직결되고 바로 모든 것이 사라져 버리는 결과를 가져온다. 모든 아이템은 물론이고 심지어는 레벨까지 1이 되버리는 기가 막힌 상황에 플레이어는 수 없이 부딪히게 될 것이다. 플레이어 자신의 노력으로 플레이어 자신의 레벨이 올라가야지만 엔딩을 볼 수 있다는 참으로 특이한 시스템인 것이다. 엔딩을 향해 꾸준히 자기 자신의 레벨을 올리자!

〈 2~3 페이지 〉

떠돌이 시렌 월영촌으로

친구의 유물인 삼도모자를 쓰고 다니는 떠돌이 시렌. 여러 나라를 돌아다니면서 동료인 말하는 족제비 코파를 찾다가 월영촌이라는 작은 마을에 다다랐다. 얘기를 들어보면 월영촌의 주민은 매년 한번 쿠요우고개에 사는 괴물 오로치에게 마을의 아이를

바치지 않으면 안된다는 것이다. 오로치에게 바쳐진 마을의 소녀 후미를 구하기 위해 나기라는 소년이 들어가면 형태가 변한다는 쿠요우고개에 뛰어드는데... 시렌은 나기와 후미를 구할 수 있을까? 잃어버린 코파는 어디에? 그리고 월영촌의 감춰진 비밀은?

〈 4 페이지 〉

이상한 던전은...

들어갈 때마다 지형과 아이템의 위치가 변하는 이상한 던전. 모험은 사람마다 다르다! 매번 두근두근한 전개가 펼쳐진다.

〈 5 페이지 〉

보통의 R.P.G와는 조금 다르다!

플레이어 자신의 레벨이 오른다! 시행착오에서 오는 지식과 테크닉을 플레이어 자신이 익히면서, 자신의 레벨을 올린다. 생각하는 방법은 장기와 유사. 주인공과 몬스터는 턴 제의 룰을 따른다. 자신의 상황을 파악하고, 다음 행동을 어떻게 하느냐가 승부의 관건. 자신의 턴이 끝나기 전에는 적도 공격하지 않으니 충분히 생각해서 살 길을 찾아 행동해라!

〈 6 페이지 〉

컨트롤러 사용 방법

십자버튼	이동, 방향 변경, 커서 이동
셀렉트 버튼	누르면 그 층의 맵이 나옴
스타트 버튼	누르면 시렌의 방향이 화살표로 나옴. 방향을 바꾼 후에 B버튼 누름. 누르고 있으면서 십자 버튼 누르면 대각선으로만 이동.

알면 편리!

▶B + A : 체력 회복

턴이 빨리 지나가면서 체력 회복. 하지만 만복도가 빨리 떨어지고, 몬스터가 갑자기 가까이 올 수 있으니 조심.

▶발밑(あしもと) 커맨드 사용

가지고 있는 물건이 가득해서, 떨어져 있는 아이템을 주울 수 없을 때, 발밑 커맨드를 사용하면 직접 먹거나, 던지거나, 필요 없는 아이템과 교환이 가능.

〈 7 페이지 〉

A 버튼

결정 버튼. 시렌의 방향으로 공격, 상대와 대화, 셀렉트와 같이 누르면 화살 발사.

던전에서 누르면 전방에 덫이 있을 경우 보이게 됨.(덫을 찾아낼 때 사용)

〈 8 페이지 〉

모험을 시작하기 전에...

처음 모험을 시작하면 にっきをつくる(일기를 만든다)를 선택. 다음엔 난이도 설정. 처음하는 사람은 やさしい(쉬움)을 선택. 다음은 이름 입력. 좋을 대로 입력하고 おわる 선택.

〈 9 페이지 〉

메뉴표시에 대해서

ぼうけんにでる(모험을 한다) : 중지한 데이터를 재개. 「つづきから(이어서)」와, 「월영촌에서」의 2개를 선택할 수 있다.

にっきをつくる(일기를 만든다) : 새로운 일기를 만든다

にっきをうつす(일기를 복사함) : 데이터를 카피. 단지 시렌이 어디에 있는지는 카피되지 않고, 무조건 월영촌으로 돌아옴

にっきをけす(일기를 지움) : 일기를 지운다.

なまえをかえる(이름을 바꿈) : 이름을 바꾼다.

かいそう(회상) : 세이브 전의 그 층에서의 행동을 회상해 볼 수가 있다. (리플레이 ?)

フェイのもんだい(페이의 문제) : 시렌 퍼즐 문제. 후에 설명이 나옴

난이도 설정에 대해

난이도에 의해, 적의 강함과 나오는 아이템이 달라짐. むずかしい(어려움)의 경우, 일부 아이템은 미식별이 됨.(주웠을 때 용도를 알지 못함.)

〈 10 페이지 〉

여기가 월영촌이다!

1.**촌장(村長)의 집**:마을의 일을 알 수 있다.

2.**후미(フミ)의 집**:괴물에게 바쳐진 소녀의 집

3.**용신사**:신주(神主)가 있고,신주에게 기본적인 조작법을 들을 수 있음.

4.**여관, 식사 토토야**:모험 도중에 당하면 여기로 온다.

5.**쿠요우고개 입구**:마을사람과 대화를 마친 후 출발

〈 11 페이지 〉

창고에 아이템을 모아라!

1.몇 번 모험을 하다보면, 마을의 창고를 쓸 수 있게됨.

2.창고에다가 가지고 있는 아이템을 남겨두거나, 모험을 떠날 때 가지고 갈 수 있다.

3.창고에 중요한 아이템을 모아두고, 일기를 카피해서 백업해 놓자.

✖주의:항아리를 창고에 놓으면 항아리 안의 물건은 사라짐!

마을 사람들로부터 정보를 모으자!

모험을 반복하다보면, 마을 사람들로부터의 정보가 달라짐. 이 마을에는 뭔가 이상한 것이 숨겨져 있는 것 같으니 몇 번이라도 이야기 해 보는 것도 좋을 것이다.

〈 12 페이지 〉

어떤 조건을 클리어하면 함께 여행하는 동료가 생긴다

동료는 적을 공격하거나 특수능력을 사용하여 주인공을 도와주지만, 여러 동료는 같이 다닐 수 없으니 조심. (한 동료만 가능하다는 말...) 나기 등 특별한 동료는 포함되지 않음. (코파도 마찬가지.)

동료의 체력

동료는 주인공과 달리 체력이 회복되지 않으므로, 체력이 떨어지면, 약초나 제절초를 던져주어라. 동료에게 말을 걸면 상태를 확인할 수 있음. 또한 계단에 올라갈 때 동료가 가까이에 없으면, 잃어버리는 수도 있으니 조심. 만약에 동료를 잃어도, 던전 중에서 부활하여 또 만나게 되니까 걱정 없다.

〈 13 페이지 〉

모험으로 출발이다!

1.이상한 던전 안에서 죽으면, 월영촌으로 돌아오며 레벨이 1 이 된다. 세이브한 곳부터 다시 할 수는 없다.

2.이상한 던전에 한 번 들어가면 죽기 전에는 되돌아 올 수 없다.(아이템을 사용해서는 가능)

3. 몬스터를 모두 죽일 필요는 없다. 적당히 죽이며 전진해라.

4. 들어갈 때마다 지형과 아이템 위치가 변한다.

〈 14 페이지 〉

던전 플로어에서의 행동

플로어에 간다 → 아이템을 줍는다 → 적을 죽이고 경험치를 얻는다 → 계단을 찾아 다음 층으로.

던전 플로어에서는 위와 같은 한 개의 흐름이 있다. 단지 한 층에서 오래 있으면, 갑자기 돌풍이 불어 월영촌으로 돌아가 버리니 조심해라.

〈 15 페이지 〉

벽	통과 불가. 던진 물건도 통과 못함
수맥	통과 불가지만, 던진 물건은 통과
ワナ(덫)	트랩
계단	다음 층으로

맵에서의 기호
(셀렉트를 눌러서 맵을 본다)

+ ➡ 아이템　○ ➡ 적
● ➡ 주인공　□ ➡ 계단

〈 16 페이지 〉

움직임의 기본이다!

턴 제란 무엇인가?

턴 제란 자신의 차례의 후에 상대의 차례라는 이상한 던전의 규칙이다. 자신이 검을 휘두르거나, 한 걸음 걷거나, 아이템 사용 등의 행동을 1회하면 적이나 동료도 1회 뭔가 행동을 한다. 이것이 1턴이 된다. 쓸모없는 행동은 몬스터에게 찬스를 주거나 돌이킬 수 없게 되므로, 조심해라.

단지, 방향을 바꾼다거나, 자신의 아이템을 보는 것만으로는 행동이 되지 않는다. 그러니, 몬스터와 싸우기 전에 방향을 몬스터 쪽으로 향해있는 것이 중요하다.

방향 바꾸기

스타트 버튼을 누르면 화살표가 나오고, 십자 키로 바꾼다.

〈 17 페이지 〉

쓸모 없는 움직임을 하지마라!

8방향으로 움직여라

대각선 이동 : 십자 버튼과 스타트 버튼을 같이 써서 대각선만으로 이동

응용 : 빠르게 접근! 대각선이동 하면 수평과 수직이동보다 턴이 반으로 줄 수 있다.

✖10턴에 만복도가 1% 떨어지니, 가능한 한 쓸모 없는 걸음은 하지 않도록!

대쉬버튼

B버튼과 십자 버튼으로 대쉬. 또한 아이템 위에 올라서는 것이 가능하다. 던전에 있는 동료와 자리 바꾸기도 가능

체력회복

A + B 버튼으로 고속으로 체력회복. 단, 몬스터 접근에 조심.

〈 18 페이지 〉

몬스터와의 전투다!

대각선 이동의 활용

그림에서처럼 대각선 이동을 이용해서 안전하게 한 마리씩 상대!

✖방에 몬스터가 2마리 이상이면, 통로까지 나와서 1마리씩 물리치고 가자.

〈 19 페이지 〉

지형에 따라 걷는 방법이 다르다!

대각선으로 걷지 못하는 지형도 있다.

벽의 코너는 대각선 불가. 단지 수맥의 코너는 대각선 가능.

보우야 대응법

떨어져서 활을 쏘는 안 좋은 놈

가까워질 때까지 유인해서 물리쳐라!

이렇게 이동하면 안전!

그림처럼 상하로 이동하고 가까워지면 물리친다.

〈 20 페이지 〉

윈도우에 대해서

おかね(돈)	가지고 있는 돈. 단위는 기탄
도달 지점	현재 있는 층
HP	위험해지면 약초나 휴식 (B + A)으로 회복
레벨	오르면 HP증가
만복도	10턴에 1% 감소. 0이 되면 HP가 떨어지기 시작.
검의 세기	장비중인 검의 공격력
방패의 세기	장비중인 방패의 방어력
힘	힘의 강할수록, 공격의 위력이 상승. 독에 의해 힘이 떨어질 수 있음.
경험치	오르면 레벨업 된다.

〈 21 페이지 〉

윈도우 나오게 하는 법

B버튼 누르면 윈도우 나옴. 커서를 움직여 A로 결정, B는 취소

■**도구** : 가지고 있는 아이템표시 (최대 20개)

아이템 이름에 붙는 마크

해골	➡	주문이 걸려있어서 장비 해제가 안되는 상태
별	➡	도금해서(메끼) 녹슬지 않음
E	➡	장비중 아이템

■**あしもと(발밑)**:가지고 있는 아이템이 가득할 때, 바닥의 아이템을 직접 던지거나, 사용하거나 교환할 때 사용

■**おわる(끝)**:게임을 도중에 그만둘 때 사용. 이 커맨드를 선택하지 않고 게임을 그만 두면 이어지지 않는 경우도 있을 수 있다.

〈 22 페이지 〉

아이템을 선택했으면...

사용하고자 하는 아이템에 따라 다음과 같은 커맨드가 나온다.

みる(보다)와 せつめい(설명) 이 외의 것은 1턴이 걸린다.

ふる(휘두르다) のむ(먹다) よむ(읽다) うつ(쏘다) いれる(넣다)	아이템에 따라 다름
そうび(장비)	무기, 방패, 화살, 팔찌를 장비
みる(보다)	항아리 경우만 사용. 안에 들어있는 것을 들여다 봄
なげる(던지다)	아이템을 던짐. 풀이나 지팡이를 상대에게 던지면 효과가 발생. 하지만 항아리를 던지면 깨져버린다.
おく(놓다)	발밑에 내려놓는다.
せつめい(설명)	아이템의 효과를 알려줌 미식별 아이템은 사용불가.
なまえ(이름)	미식별 아이템에 나름대로의 이름을 붙임. (자신의 판별 결과를 이름으로 한다.)
아이템 정리	도구 화면에서 스타트 버튼 누른다.

〈 23 페이지 〉

이런 아이템 몰라~

■**미식별 아이템**: 식별은 36페이지의 발밑 커맨드를 선택하면 다음의 2개가

새로운 커맨드로 나온다.

■ひろう(줍다) : 아이템을 줍다.

■こうかん(교환) : 가지고 있는 아이템과 교환

✖B버튼 누르면서 이동하면, 아이템 위에 올라설 수 있음. 그 때 떨어진 아이템을 줍지 않고 사용이 가능하다.

✖중요! 게임을 중지 할 때는 필히 おわる를 선택! 타이틀이나 데모화면에서는 꺼도 괜찮다.

〈 24 페이지 〉

아이템을 이해하자!

장비품 종류	
검(劍)	검에는 특정 적에게 특수 효과도 있으니, 잘 사용하길. 검의 강함은 +1, +2 등이 있고 - 는 녹슨 검이다.
방패(盾)	적이나 덫의 공격에 의한 데미지를 방어. +,- 의 수치가 있음.
팔지(腕輪)	장비하고 있는 동안 특수한 효과가 있다.
화살(矢)	멀리 떨어진 적을 공격 가능. 장비하고 셀렉트 + A 로 발사!

〈 25 페이지 〉

장비품 이외의 아이템

풀(草)	자신이 먹거나, 상대에게 던지면, 먹게 한 효과가 나온다.
두루말이(巻物)	읽으면 효과가 있고, 1번 읽으면 없어짐.
지팡이(杖)	여러 번 사용 가능. 회수가 0 이 되면, 던저서 맞춰도 같은 효과가 있다.
항아리(ツボ)	표시된 수만큼 물건이 들어감. 안의 물건에 뭔가가 일어난다. 아이템을 많이 가지고 싶을 때 항아리에 넣어라. 하지만 항아리 안에 항아리는 들어가지 않는다.
식료	먹으면 만복도가 회복. 하지만 썩은 것도 있다. 썩은 것을 먹으면 속을 버린다(?)

〈 26 페이지 〉

상점에서 물건 사자!

쿠요우 던전 쇼핑!

던전 안에 상점이 있다고 한다. 만약에 보게 되면 반드시 들려 보아라.

상점에서 여러 아이템을 사거나 팔 수 있다.

■사기(買う) : 가게 안에 아이템을 집어서 나갈 때, 계산을 한다. 돈이 부족하면 나갈 수 없다. 상점에서 아이템을 사용하거나, 부서진 아이템도 돈을 물지 않으면 나가지 못한다.

■팔기(うる) : 가게의 빈자리에 팔고 싶은 아이템을 놓고 나갈 때 돈을 받는다.

도둑질(盜む)은 스릴 만점!

만약에 당신이 아이템을 가지고 돈을 물지 않고, 상점에서 한 발이라도 나간다면, 경보가 울리고 강한 정의의 편이 도둑을 잡으러 온다.

가게의 물건을 가진 채로 나간다 → 그 층을 벗어날 때까지 쫒아온다.

〈 27 페이지 〉

덫에 조심해라!!

던전에서 기다리는 또 하나의 적!

덫은 보통 눈에 보이지 않아서 갑자기 당

할 수 있다. 하지만 각각의 특징을 알면, 역으로 잘 이용해서 핀치에서 벗어나는 것도 가능하다.

■**지뢰(地雷)** : 밟으면 폭발한다.

■**회전판(回轉板)** : 눈이 돌아서 어지러워진다.

■**데로데로탕(デロデロの湯)** : 주먹밥이 변해버린다.

덫의 종류

■**직접 데미지를 주는 것** → 지뢰, 독화살(毒矢), 떨어지는 돌 등

■**움직임에 제한을 주는 것** → 트라바사미(トラバサミ), 회전판 등

■**아이템에 변화를 주는 것** → 사비와나(철을 녹슬게 하는 덫), 데로데로탕 등

■**그 외에** → 용수철(バネ), 경보 스위치(警報 スイッチ) 등

원 포인트 어드바이스

무기를 휘두르면 바로 앞에 숨겨진 덫이 발견된다. 안약초(めぐすりそう)를 먹으면 층의 덫이 보이게 된다.

〈 28 페이지 〉

모험의 결과

당했다면…

운, 불운이 있는 이 세계에서, 위험한 경우에, ひきあげ(귀환)의 두루말이로 돌아가는 것도 좋지만, 그러지 못할 때도 있다. 도중에 죽으면 모든 것을 잃고 여관에서 정신이 들게 된다. 하지만 당신 자신은 경험을 해서, 전보다 더 잘하게 될 것이다. 몇번이고 도전해봐라.

잘 나기를 구했다면…

그랬다고 해도, 이것이 끝이 아닌 것이다. 월영촌의 비밀, 후미의 불안은, 그리고 오로치는 어떻게 된 것인가. 그것은 당신 자신이 확인해라. 최종적으로는 난이도 '어려움'을 클리어 하도록 열심히 해라. 그러면….?

〈 32~33 페이지 〉

월영촌의 주민들

쿠요우고개의 괴물 오로치에 지배되고 있는 작은 촌사람들. 뭔가가 숨기고 있는 비밀이 있는것 같다.

1. **시렌** : 친구의 유물인 삼도모자를 쓰고 세계를 여행하는 풍래인. 이 이야기의 주인공. 코파를 찾고 있다.

2. **코파** : 시렌의 동료. 사람 말을 이해한다고 하는, 지금은 희귀한 말하는 족제비. 단지 입이 좀 험하다.

3. **후미** : 산채로 오로치에게 보내진 여자 아이

4. **나기** : 촌장의 손자로서 후미의 친구. 후미를 구하기 위해 쿠요우고개에 뛰어들었다.

5. **케야키** : 모험에서 당했을 때 간호해주는 친절한 누나. 고양이를 좋아하는 것 같다.

6. **요시조우터** : 약초를 파는 여행지. 여행자로서는 여러 가지 지식을 가지고 있다.

7. **바시리의 곤** : 용신사의 봉공인. 하지만 용신주의 눈을 피해 일을 땡땡이 치고 있다.

8. **신주** : 촌의 고지에 있는 용신사의 신주. 곤이 일을 제대로 안해서 골치가 아프다.



〈 34 페이지 〉

어려운 문제!? 기묘한 문제!? 페이의 문제

메뉴의 제일 아래에 있는 이상한 말. 페이의 문제. 이것은 이상한 던전을 사용해서 만든 퍼즐문제이다. 규칙은 단순. 살아서 계단에 도달한다! 하지만 그렇게 단순하지는 않을지도......

우선은 1번부터 해결해 본다.

버튼으로 문제를 선택한다. 깬 문제는 마크가 찍힌다. 문제는 점점 어려워지므로 처음부터 해결하는 것이 좋을 것이다.

예 : 제 1 번 → 예를 들어 제 1 번을 소개한다.
적의 대군이다. 우선 두루말이를 집어보자.
→ 바쿠스이의 두루말이! 적을 유인해서 읽어보아라.
→ 적이 잠든 사이에 통로를 통과해 출구로 Go!

〈 35 페이지 〉

페이의 문제의 어드바이스

1. 떨어진 아이템은 잡초라도 쓸모가 있다. 어떻게 사용할까 결정해라.

2. 아이템도 없으면 우선은 전진하지 마라. 그때는 주변에 덫이 숨겨져 있지 않을까? 만약에 바네의 덫이 있다면 다른 방으로 갈 수 있다.

3. 때때로는 몬스터의 성질도 이용하지 않으면 해결되지 않는 문제도 있다. 예를 들어 '훔치는 토도'에게 아이템을 운반하게 한다든가...

페이의 문제에는 모험에 필요한 테크닉이랑 힌트가 가득하다. 몬스터의 습성과 아이템의 특징이 퍼즐을 푸는 동안에 기억되는 좋은 것이다.

페이의 문제는 총문제수 100문제!

〈 36 페이지 〉

난처한 때 힌트집

게임의 난이도가 올라가면, 주웠지만, 이름을 모르는 미식별 아이템이 나온다. 식별의 두루말이로 조사하거나, 다음의 방법으로 조사해 이름을 붙여라.

지팡이의 식별법.

지팡이가 미식별일 때, 원래 이름과 다른 이름이 붙여져 있다. 주워서는 설명을 쓸 수 없으므로, 이하의 방법으로 식별하면 좋다.

미식별 (예 : くり의 지팡이)를 주웠다면...

■식별아이템을 가졌다면...

→식별 아이템 사용 →이름, 사용횟수를 알게됨

■식별 아이템을 가지고 있지 않은 경우

→ 사용해 보고(식별표 참조)→어떤 지팡이인가 예상한다→ なまえ(이름) 커맨드로 이름을 붙인다.

✖식별된 아이템은, 그 모험 중에서 식별후(또는 예상후)의 이름으로 줍는다.

〈 37 페이지 〉

지팡이 식별표

적에게 휘둘러 봤더니...

1. 적을 날려보내고, 5포인트의 데미지 → ふきとばし(불어 날리기)의 지팡이

2. 몬스터가 시렌으로 변신 → みがわり(변장)의 지팡이

3. 몬스터와 시렌의 위치가 바뀜 → ばしょがえ(장소 바꾸기)의 지팡이

4. 몬스터가 움직이지 않게 됨 → かなしばり(속박)의 지팡이

5. 몬스터가 어디론가 사라짐 → いちじしのぎ(임시방편)의 지팡이

6. 여러 가지 효과가 나타남 (배속, 날려보내기 등등) → まどう(마도)의 지팡이

떠돌이 시렌

7. 상대가 레벨이 1이면 변화 없음. 그 이외는 레벨 다운 → 불행의 지팡이

〈 38 페이지 〉

창고를 활용하자

모험을 하다보면, 마을의 창고를 사용할 수 있게 된다. 거기에는 던전에서 얻은 아이템을 넣어 놓을 수 있다. 활용해 보라.

모험을 클리어하기 위해서는 좋은 무기와 방패, 아이템이 필요하지만, 한 번 모험으로 모든 것을 모을 수는 없다. 그러므로 창고의 항아리와 ひきあげ(귀환)의 두루말이를 사용하여, 아이템을 모은 다음, 어느 정도 강해진 다음에 도전하라.

무기와 방패를 강하게.

방패는 특히 중요.! 방패는 목숨을 지켜주는 중요한 물건.

모험을 떠난다 → ちのめぐみの(땅의 은총) 두루말이로 강하게 함 → 창고의 항아리로 마을에 보냄 → 다시 모험 떠남.

위의 방법을 반복하여 강한 방패를 만든다.

✖창고의 물건은 「모험을 복사한다」로 카피 (백업)할 수 있다.

〈 39 페이지 〉

합성의 항아리란?

합성의 항아리는 함께 집어넣은 무기와 방패의 강함, 특수능력까지 합치는 대단한 항아리다.

이 항아리를 사용하면, 전 3방향에 공격 가능하고, 회심의 일격이 나오는 무기를 만들 수 있다.

1. 요도카마이타치 + 2 (3방향공격)

\+

2. 미노타우르스의 도끼 + 1 (회심의 일격)

= 새로운 요도 카마이타치 + 3 (3방향 공격 + 회심의 일격)

✖주의! 지팡이의 경우는 같은 지팡이만 가능

✖지팡이 5회+같은 종류의 지팡이 3회 = 지팡이 8 회

✖무기 + 방패와 다른 종류의 지팡이는 합성이 안된다.

〈 40 페이지 〉

도둑질 !?

풍래의 길은 때로는 나쁜 일도 하지 않으면 살지 못하는 때도 있다. 여기에 도둑 테크닉을 소개한다.

큰방의 두루말이를 사용한다.

방을 1개로 만들어 버리면 도둑질이 되지 않는다. 계단을 찾아서 가게로부터 탈출이다!

めすっトド(훔치는 토도)를 이용한다.

토도가 훔친 물건은 가게의 물건이 되지 않는 것을 이용해서, 토도 (토도의 항아리)로 훔친다.

떨어지는 구멍을 이용한다.

만약에 가게 안에, 떨어지는 구멍의 덫이 있다면, 아이템을 가진 채로 떨어져서 탈출이다! 그 밖에, 곡괭이를 사용해서 길을 뚫는 등으로, 자신이 방법을 만들어 내보자.



게임 본격 공략!



아래의 플로우 챠트는 엔딩까지의 모든 이벤트를 간단히 정리해 놓았다.

- 오프닝 해석 -

"나의 아이가..."
"불쌍하게도... 하지만 포기하세요.."
"아아... 도대체 어째서..."
여기, 수년전부터, 괴물에게 아이를 바치지 않으면 안 되는 하나의 작은 마을이 있었다.

- 게임을 시작한다 -

자신의 세이브 파일을 하나 작성한다. 이름을 넣고, 게임의 난이도를 결정한다.

처음 하는 플레이어는 가장 위의 やさしい(쉬움)로 선택할 것.

이후에 게임 진행을 위해서는 마을에서 난이도를 서서히 올려야 한다.

계속 쉬움으로 하면, 이벤트가 전개되지 않으니 유의하자.

결국은 むずかしい(어려움)으로 던전을 깨야 하지만, 처음에는 우선 시스템에 익숙해지자.

- 단순 명료한 진행 플로우 챠트 -

1)스타트 ~ 나기(ナギ)의 구출 : 난이도 설정 - 쉬움

◖ 후미의 집에서 대화를 듣는다.
◖ 뛰쳐나간 후미의 구출을 위해 출발
◖ 쿠요우 고개 :
■1번째 실패 후 → 촌장에게 나기가



←월영촌(스타트)

→변화의 숲(1~2F)

10층쯤에 있을 것이라는 것을 들음
촌의 출구에서 게야끼로부터 약초를 받음

■2번째 실패 후 → 촌의 출구 앞에 있는 표지판의 설명을 들음

촌의 출구에서 게야끼로부터 생명의 풀을 받음

■3번째 실패 후 → 신사에서 게야끼로부터 부탁을 받음

단모모(고양이)가 동료가 됨.

이후 상황은 변화 없음. 때때로 출구에서 게야끼로부터 아이템을 받음.

◖ 10층에 도달 : 나기를 발견한다.
월영촌까지 나기를 데려온다.



→코마시라 동굴 (コマシラ洞窟)(3~6F)

←화신의 바위발 (化身の岩場)(7~10F)

2)나기의 구출 ~ 용의 턱 : 난이도 설정 - 보통

◖ 여관에 약팔이의 요시조우터가 온다.

◖ 촌에 몬스터가 출현. 도망을 간다.

◖ 오바바로부터 15층 정도 어딘가에 용의 턱이 있고, 오로치는 21층 정도에 있다고 들음

◖ 파시리의 곤으로부터, 코파의 정보를 얻음

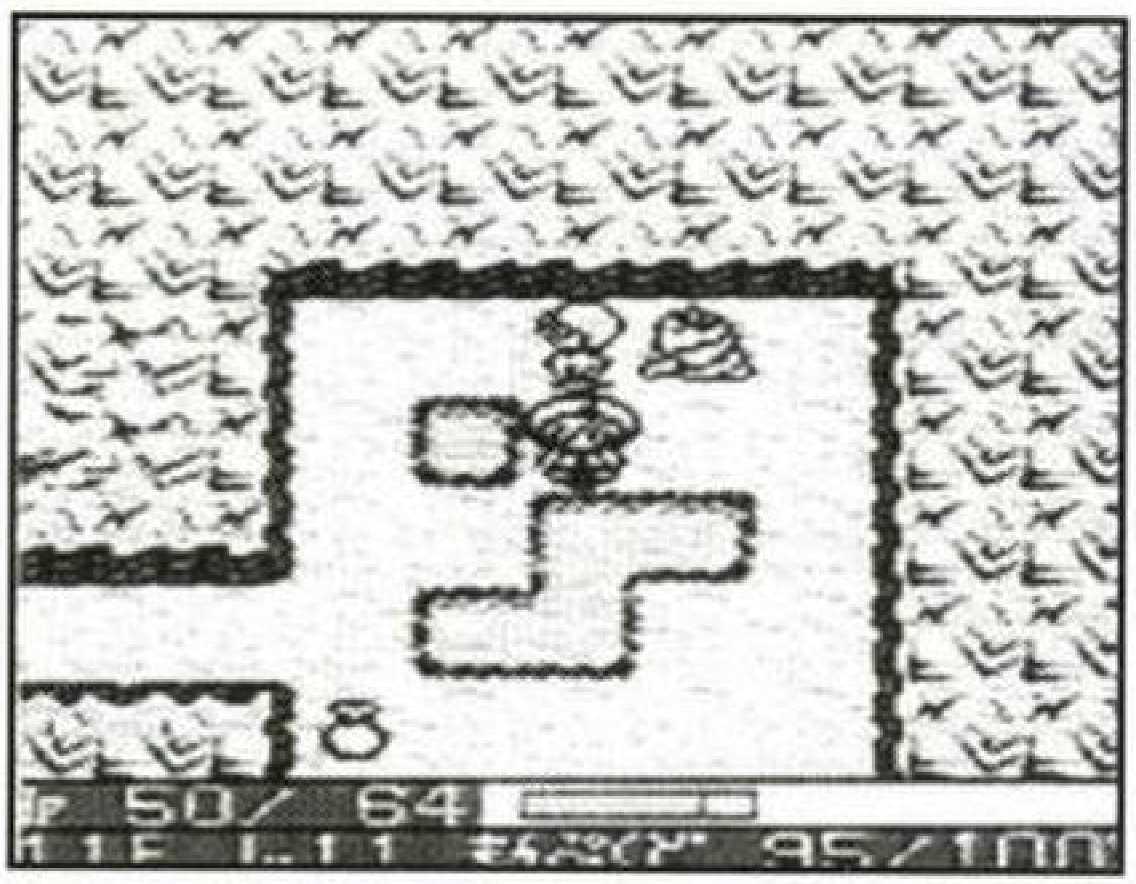
◖ 게야끼로부터 고비초를 받음

◖ 촌의 출구에서 대공의 킨지로부터 거대한 주먹밥을 받음

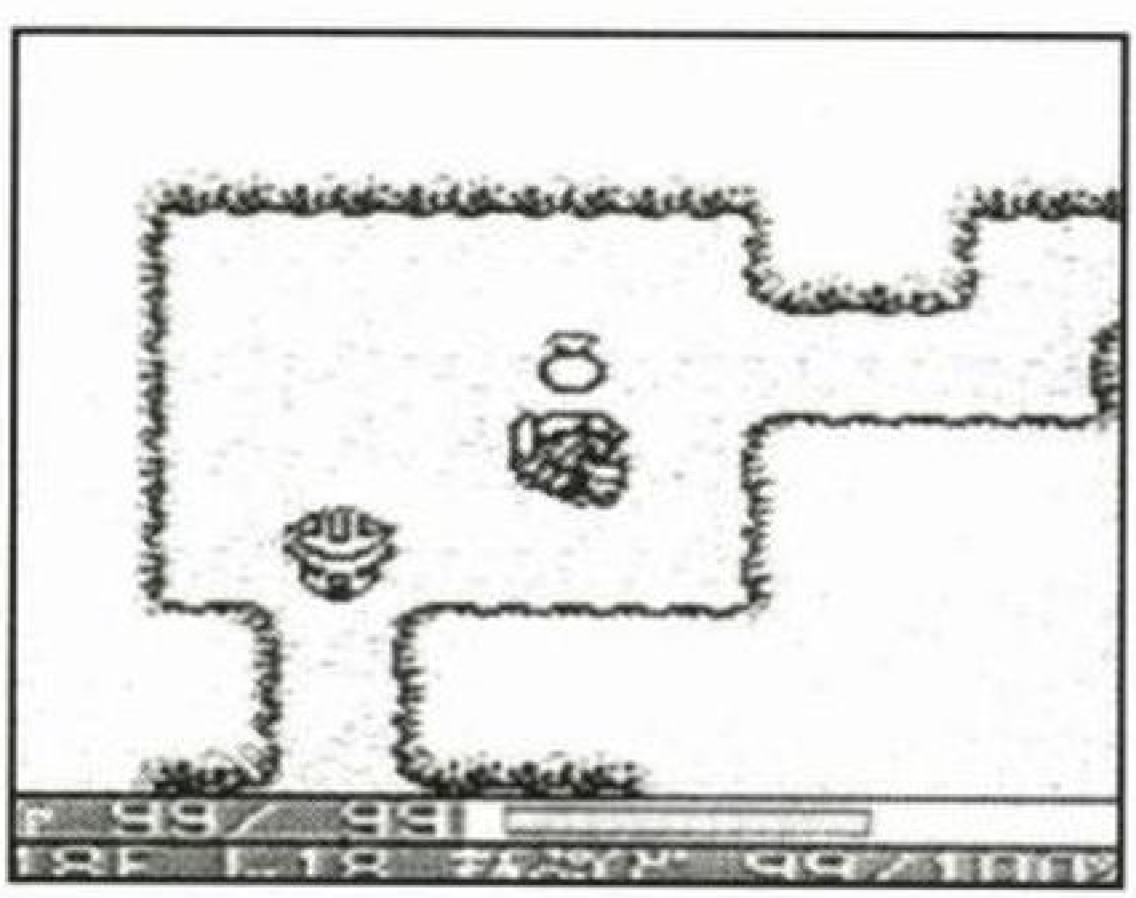
◖ 쿠요우 고개 :

■1번째 실패 후 → 후미의 집에 가면 어머니로부터 보존의 항아리를 받음. 촌의 출구에서 타구라로부터 나무 활을 받음





쿠요우고개 (11~14F)



용의 턱(龍のあぎと) (15~20F)

■3번째 실패 후 → 월영촌에 창고가 만들어짐. 이후 상황은 변화 없음.

◖ 15층에 도달 : 말하는 족제비 코파와 재회한다. 용의 턱 옆에 있는 표지판을 조사한다. 코파와 함께 월영촌에 돌아온다.

3)용의 턱 ~ 오로치의 퇴치 : 난이도 설정 - 어려움

◖ 촌장의 집으로. 밤에 다시 오라고. 돌려보낸다.

◖ 여관에서 자고, 밤중에 촌장의 집에 방문한다.

◖ 신사에 있는 금고를 조사하러 간다.

◖ 게야끼가 행방불명이 된다.

◖ 니와토리(닭)와 개에게 말을 걸면 동료가 된다.

◖ 쿠요우 고개 :

■1번째 실패 후 → 후미의 집에 가면 어머니로부터 주먹밥을 받는다. 로쿠로우의 집에서 지뢰 나바리의 방패를 받는다.

■2번째 실패 후 → 촌장의 집에서 배틀 카운터를 받는다. 창고가 배로 커진다.

이후, 마을 사람들의 대화만 변화.

◖ 21층에 도달 : 오로치와 대결!

아이템 리스트

무기 리스트(화살 포함)

곤봉(こんぼら)	공격력+2	커다란 나무 방망이 무기. 약해서 쓸모 없음.
왜장도(ながまき)	공격력+4	손잡이가 긴 왜장도
성불의 가마(じょうぶつのカマ)	공격력+2	고스트 계의 몬스터에게 큰 피해를 준다.
요도 카마이타치(ヨウトウカまいたち)	공격력+3	시렌의 앞 3방향을 모두 공격한다.
외눈박이 살검(ひとつめゴロシ)	공격력+5	눈이 한 개인 몬스터에게 큰 피해를 준다.
미노타우로스의 창(ミノタウロスのおの)	공격력+4	몬스터 타우로스를 없애면 간혹 나온다.
곡괭이(つるはし)	공격력+5	벽과 나무를 없앨 수 있지만, 가끔 부서진다.
드레인버스터(ドレインバスター)	공격력+5	흡수능력을 지닌 몬스터에게 큰 피해를 준다.
도우다메키(どうためき)	공격력+8	특수능력은 없지만, 꽤 강력한 무기.
카타나(カタナ)	공격력+6	괜찮은 무기. 초반에 빨리 얻으면 좋다.
드래곤 킬러(ドラゴンキラー)	공격력+7	드래곤계통의 몬스터에게 큰 피해를 준다.
필중의 검(ひつちゅうのけん)	공격력+2	반드시 명중된다. 합성에 사용해 보자.
나무 활(きのや)		나무로 된 보통의 화살
은의 활(ぎんのや)		은으로 된 화살로, 몬스터와 벽을 통과한다.
철의 활(てつのや)		철제 화살. 화살 중에 최고의 공격력

방패 리스트

가죽방패(かわのたて)	방어력+2	배고픔이 절반이 된다. 녹슬지도 않는다.
철방패(てつこうのたて)	방어력+7	특수효과는 없지만 방어력이 높다.
지뢰방지방패(じらいナバリのたて)	방어력+3	폭발에 대한 피해가 반감된다.
백귀방패(ヒャッキのたて)	방어력+9	100마리의 귀신을 막을 수 있다는 강력한 방패.
청동방패(せいどうこうのたて)	방어력+4	청동으로 만든 방패 방어력은 그럭저럭
개구리방패(トドのたて)	방어력+3	아이템이나 돈을 도둑맞지 않는다.
단념방패(みきりのたて)	방어력+5	적으로부터의 통상공격을 회피하는 확률이 올라간다.
다시 쓰는 방패(つかいすてのたて)	방어력+30	방어력은 처음엔 높지만, 공격을 받을 때마다 방어력이 떨어진다.
후마방패(フウマのたて)	방어력+15	가장 좋은 방패로, 잘 나오지 않는다.
드래곤실드(ドラゴンシールド)	방어력+7	드래곤 계의 몬스터가 내뿜는 화염의 대미지를 반감한다.
중장의 방패(じゅうそうのたて)	방어력+12	방어력이 높지만, 무거워서 만복도가 2배 빨리 떨어진다.
목제 방패(もっこうのたて)	방어력+?	나무로 된 방패. 역시 녹슬지 않는다.
배틀 카운터(バトルカウンター)	방어력+?	몬스터에게 받은 대미지의 일부를 그 몬스터에게 보낸다.
메아리 방패(やまびこのたて)	방어력+?	몬스터의 마법공격을 돌려보낸다.

팔찌 리스트

하라헤라즈의 팔찌(ハラヘラズのうでわ)	장비 하면, 만복도가 떨어지지 않는다.
회심의 팔찌(かいしんのうでわ)	장비 하면 회심의 일격이 나오기 쉽게 된다.
행운의 팔찌(しあわせのうでわ)	장비 하면 몬스터를 죽였을 때 얻는 경험치가 불어난다.
관통의 팔찌(えんとうのうでわ)	장비 하면 던지는 아이템이 벽과 몬스터를 통과한다.
혼란 막이 팔찌(こんらんよけのうでわ)	장비 하면 혼란상태를 방지할 수 있다.
투시의 팔찌(とうしのうでわ)	장비 하면 지금 있는 층의 아이템과 몬스터의 위치를 모두 알 수 있다.
싸게 사는 팔찌(ねぎりのうでわ)	장비 하면 상점에서 반가격으로 아이템을 살 수 있다.
회복의 팔찌(かいふくのうでわ)	체력 회복이 많이 되지만, 배가 그만큼 빨리 고파진다.
하라헤리의 팔찌(ハラヘリのうでわ)	장비 하면 배가 2배 빨리 고파진다.
통과의 팔찌(つうかのうでわ)	물위를 걸을 수 있게 된다.
녹 방지 팔찌(サビよけのうでわ)	장비 하면 무기와 방패가 녹슬지 않는다.
저주 방지 팔찌(のろいよけのうでわ)	저주에 걸리지 않는다. 어떤 아이템을 장비해도 문제없다.
흘리기 팔찌(たれながしのうでわ)	일정 거리를 걸으면, 가지고 있는 아이템을 흘리게 됨.
식별의 팔찌(しきべつのうでわ)	주운 아이템이 바로 식별이 된다.
통한의 팔찌(つうこんのうでわ)	통한의 일격을 받을 확률이 올라간다.

두루말이 리스트

진공안개 두루말이(しんくうぎりのまきもの)	현재 방에 있는 모든 적에게 피해를 준다. 통로라면 주변의 적만 피해를 입는다.
하늘의 은총 두루말이(てんのめぐみのまきもの)	사용하면 장비한 검의 공격력이 + 된다.
파워업 두루말이(パワーアップのまきもの)	지금 위치한 층에서만 시렌의 힘이 증가한다.
땅의 은총 두루말이(ちのめぐみのまきもの)	사용하면 장비한 방패의 방어력이 + 된다.
곤란할 때의 두루말이(こまつたときのまきもの)	곤란할 때 사용하면 뭔가 좋은 일이 생긴다.
혼란의 두루말이(こんらんのまきもの)	현재 방에 있는 모든 적을 혼란시킨다.
자장가 두루말이(バクスイのまきもの)	현재 방에 있는 적을 잠재운다. 그러나 잠에서 깨고 나면 적의 속도가 2배가 되니 조심
등불의 두루말이(あかりのまきもの)	지금 위치한 층의 모든 지도를 볼 수 있다.
제노사이드 두루말이(ジェノサイドのまきもの)	적에게 던지면 그 종류의 적들이 출현하지 않게 된다..
큰 방 두루말이(おおべやのまきもの)	지금 위치한 층의 던전을 하나의 방으로 만든다.
귀환 두루말이(ひきあげのまきもの)	장비하고 있는 것만 가지고 마을로 돌아간다.
식별 두루말이(しきべつのまきもの)	미식별 아이템을 식별해 준다.
입 다뭄 두루말이(くちなしのまきもの)	읽으면 그 층에서 주문을 사용하지 못하게 된다.
항아리 증대 두루말이(つぼぞうだいのまきもの)	항아리의 용량을 1개 올려준다.
적 배속 두루말이(てきばいそくのまきもの)	그 층에 있는 적 전원의 속도가 2배가 된다.
자폭의 두루말이(じばくのまきもの)	읽으면 HP가 1이 되지만, 주변의 적이 전멸한다.

몬스터하우스의 두루말이(モンスターハウスのまきもの)	그 층이 몬스터하우스가 되 버리는 공포의 두루말이
미아의 두루말이(まいごのまきもの)	전체 지도, 몬스터, 아이템, 덫의 위치를 볼 수 있게 된다.
빨아내기 두루말이(すいだしのまきもの)	항아리 안의 물건을, 항아리를 깨지 않고 꺼낼 수 있다.
줍지 못함 두루말이(ひろえずのまきもの)	그 층에 있는 동안, 바닥에 떨어져 있는 아이템을 주울 수 없게 된다.
부적의 두루말이(おはらいのまきもの)	장비하고 있는 아이템의 주문을 푼다.
도금의 두루말이(メッキのまきもの)	장비하고 있는 무기와 방패가 도금이 되고, 주문도 풀린다.

지팡이 리스트

마도의 지팡이(まどらのつえ)	몬스터를 향해 사용하면 시렌에게 유리한 여러 가지 일이 일어남
임시방편 지팡이(いちじしのつえ)	몬스터를 출구 쪽으로 워프시킨다. 날려진 적은 속박 상태가 된다.
불어 날리는 지팡이(ふきとばしのつえ)	몬스터를 맞은편으로 날려서 대미지를 준다.
변장의 지팡이(みがわりのつえ)	몬스터를 20턴간 시렌의 모습으로 만든다.
속박의 지팡이(かなしばりのつえ)	몬스터를 못 움직이게 한다. 공격하면 다시 움직인다.
봉인의 지팡이(ふういんのつえ)	몬스터의 특수공격을 봉인한다.
부상의 지팡이(いたみわけのつえ)	지팡이를 맞은 적이 시렌을 공격하면, 일부의 대미지를 그 적에게 돌린다.
장소 바꾸기 지팡이(ばしょがえのつえ)	몬스터와 플레이어의 위치를 바꾼다. 거리는 관계없다.
행복의 지팡이(しあわせのつえ)	몬스터의 레벨이 1 올라간다.
불행의 지팡이(ふこうのつえ)	몬스터의 레벨이 1 내려간다.

항아리 리스트

등의 항아리(せなかのツボ)	사용하면 모든 HP와 힘 회복
보존의 항아리(ほぞんのツボ)	항아리 안에 물건을 넣다 꺼냈다 할 수 있다.
합성의 항아리(ごうせいのツボ)	검과 방어구, 지팡이를 합성할 수 있다.
토도의 항아리(トドのツボ).	토도가 나와서, 앞에 있는 물건을 훔친다.
변화의 항아리(へんげのツボ)	아이템을 넣으면 다른 아이템으로 변한다.
창고의 항아리(そうこのツボ)	아이템을 넣으면, 월영촌의 창고로 이동된다.
과도의 항아리(やりすごしのツボ)	시렌이 항아리로 들어가 몬스터가 다른 곳으로 간다.
식별의 항아리(しきべつのツボ)	미식별 아이템을 넣어서 식별한다.
강화의 항아리(きょうかのツボ)	안에 넣은 무기, 방패, 지팡이의 힘이 한 층 올라갈 때마다 1씩 증가한다.
약화의 항아리(じゃくかのツボ)	강화의 항아리와 반대로, 한층 올라갈 때마다 3씩 떨어진다.
밑빠진 항아리(そこぬけのツボ)	아이템을 넣으면 사라진다. 깨뜨리면 아래층으로 가는 구멍이 생긴다.
마물 부름 항아리(まもののるツボ)	항아리를 누르거나 깨뜨리면, 그 층에 대응하는 몬스터가 출현한다.
분열의 항아리(ぶんれつのツボ)	아이템을 넣으면 2개로 늘어난다.

기타 아이템 리스트

주먹밥(おにぎり)	만복도를 50%채움. 최대일 때 사용하면 최대만복도가 1% 상승
큰 주먹밥(おおきいおにぎり)	만복도를 100%채움. 최대일 때 사용하면 최대만복도가 2%상승
거대한 주먹밥(ぎょだいなおにぎり)	최대 만복도를 5%높혀주며 만복도를 가득 채워준다.
상한 주먹밥(くさったおにぎり)	만복도가 30%상승하지만 HP또는 힘이 떨어지거나 잠이 든다.
워프초(たかとびそう)	플레이어를 그 층의 아무 곳으로나 워프시킨다.
힘의 씨앗(ちからのたね)	플레이어의 힘을 1높여준다. 최대일 때 사용하면 최대치가1상승
드래곤초(ドラゴンそう)	플레이어의 전방에 화염공격을 가한다. 던져도 효과가 있다.
제절초(おとぎりそう)	HP를 100회복. 최대일 때 사용하면 최대치가 2상승
위확장 씨앗(いかくちょうのたね)	최대 만복도가 10%상승
약초(やくそう)	HP를 25회복. 최대일 때 먹으면 최대치가 1 상승
행복초(しあわせそう)	플레이어의 레벨을 1올려준다.
부활초(ふっかつそう)	플레이어가 가지고 있으면 죽은 그 자리에서 부활한다. 그러니 항아리 안에 넣어 놓으면 효과가 없다.
생명의 풀(いのちのくさ)	HP최대치가 5상승
무적초(むてきそう)	플레이어가 일정한 턴 동안 무적이 된다.
안약초(めぐすりそう)	그 층의 덫을 볼 수 있게 한다.
민첩의 씨앗(すばやさのたね)	플레이어의 속도를 일정 턴 동안 2배로 한다.
알(だまご)	만복도가 30%상승하며 랜덤한 효과가 추가로 있다.
천사의 씨앗(てんしのたね)	플레이어의 레벨을 5올려준다.
수면초(すいみんそう)	먹으면 자신이 잠들고, 적에게 던지면 적이 잠이 든다.
독초(どくそう)	자신이 먹으면, 힘이 1 떨어지고, HP가 5 감소. 적에게 던지면 적의 이동력이 낮아진다.
혼란초(こんらんそう)	일정 턴 동안 혼란상태가 된다. 적에게 던져서 사용할 것.
쿠네쿠네초(クネクネそう)	먹으면 레벨이 1이 내려간다.
불행의 씨앗(ふこうのたね)	먹으면 레벨이 3이 내려간다.
초 불행의 씨앗(ちょうふこうのたね)	먹으면 레벨이 1이 되고, HP도 1이 된다.
해독초(どくけしそう)	떨어진 힘을 최대치까지 회복시킨다.
잡초(ざっそう)	아무 효과도 없는 풀. 변화의 항아리에 넣던지, 먹어서 만복도라도 회복하자.
위수축의 씨앗(いしゅくしょうのたね)	최대 만복도가 10% 떨어진다.

게임 공략을 위한 유용한 팁 모음

①항아리 사용

매뉴얼에서 소개되었던 합성의 항아리. 검을 합치거나, 방패를 합치거나, 지팡이를 합칠 수 있다. 지팡이를 합치는 것보다는 검이나 방패를 합쳐서 자신만의 강력한 아이템을 만드는 것이 중요하다. 여기서 합성

의 중요한 사항을 다시 짚어보자. 두 개를 합침에 있어서 넣는 순서도 중요하다. 직접 예를 들어서 살펴보자. 지팡이는 같은 종류끼리만 가능하고 합성할 경우 사용 횟수가 하나로 더해진 지팡이가 생긴다.

그렇기 때문에 넣는 순서를 바꾸게 되면 공격력은 3 + 2 + 0 이 되어서, 엄청난 차이가 생기는 것이다. 그리고 드래곤 킬러의 특수능력인, 드래곤에 강하다는 성질과, 요도 카마이타찌의 특수능력인 앞 3방향 동시 공격의 능력을 가지고 있는 새로운 칼이 탄생하는 것이다.

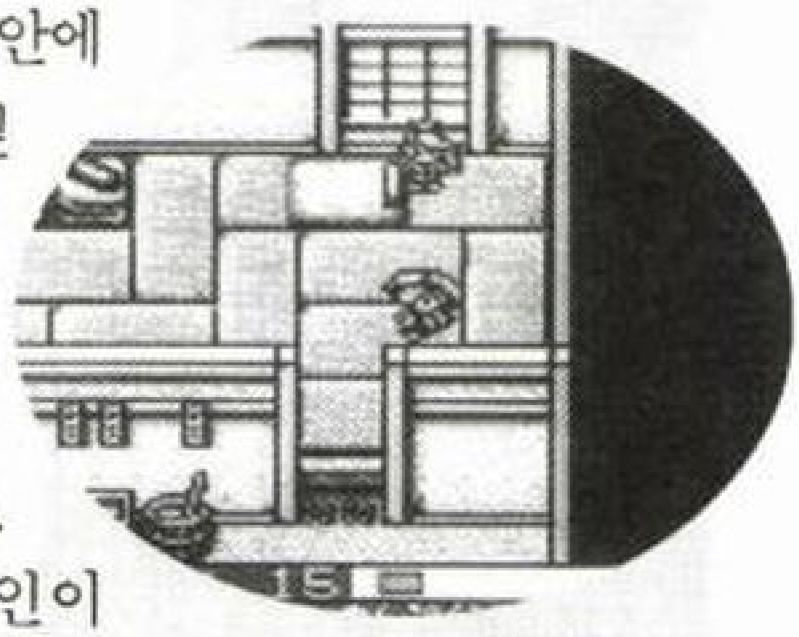
예) '드래곤 킬러'와 '요도카마이타찌 + 2'를 합성하는 경우

■우선 드래곤 킬러 (공격력:7)을 항아리에 넣는다.
■그 후에 요도카마이타찌 +(공격력:3 에, +2)를 넣는다.
■그 결과 나오게 되는 칼은 공격력이 7 +3 +2 가 아니라 7 +2 가 된다.

변화의 항아리가 있다면, 잡초 등의 쓸모없는 아이템을 넣어서 조금이라도 유용한 아이템으로 바꾸도록 하자. 토도의 항아리는 상점에서 그 위력을 발휘한다. 상점에 들어가면, 상점 BGM이 흘러나오는 데, 여기서는 토도의 항아리가 사용이 되지 않으니, 우선 상점 입구까지 나와서, 상점 BGM이 나오지 않는 위치에서 토도의 항아리를 사용하도록 하자. 그러면 상점 안의 아이템을 훔칠 수 있게 된다. 가장 손쉬운 도둑질 테크닉이니 반드시 기억하도록.

②상점에서의 거래 방법과 도둑질 테크닉 가이드

상점은 던전 중에서 랜덤하게 나온다. 상점에서는 아이템을 사고 팔 수 있다는 것은 당연한 사실. 우선 조심해야 할 것은, 상점 주위에서 몬스터가 출현하여, 만약에 몬스터가 상점 주인을 공격하게 된다면, 상점 주인은 시렌을 공격하러 오게 된다. 그러니 주변에 몬스터가 접근하면, 우선 몬스터를 죽이고 쇼핑(?)을 즐기도록. 시렌에서의 상점은 여타 RPG와는 사고 파는 방식이 다르다. 우선 상점 안에 들어가서 사고 싶은 물건을 줍는다. 그리고 팔 물건은 상점의 빈자리에 내려놓는다. 그러면 상점 주인이 출구를 가로막는다. 상점을 나가기 위해서는 상점 주인에게 말을 걸어서 모든 돈 계산이 마쳐졌을 때, 출구를 비켜주게 된다. 그러므로 플레이어는 훌륭한 도둑질을 감행할 수 있게 되는 것이다. 그 테크닉을 여기서 살펴보자.



창고의 항아리 사용

상점에 가서 가지고 싶은 물건을 집어들고 창고의 항아리에 넣으면, 그 아이템은 마을의 창고로... 단지 창고의 항아리가 있어야 겠다.

토도의 항아리 사용

위에서 언급한 대로 직접 시도해 보자.

여기에 좀 더 덧붙이자면, 토도의 항아리를 사용해서는 시렌의 앞 방향에 있는 아이템만 훔칠 수 있지만, 다른 아이템을 훔치는 방법도 있다. 토도의 항아리를 집어던지면, 항아리 안에 있는 토도들이 모두 튀어나온다. 튀어나온 토도들은 상점 안의 아이템을 훔치고, 시렌은 토도들을 죽이게 되면, 죽은 자리에 토도가 상점에서 훔친 아이템이 나온다.

떨어지는 덫을 이용

상점 안에 운 좋게, 떨어지는 덫이 있다면...간단하다. 아이템을 다 집어들고 덫으로 뛰어들자. 떨어지면서 데미지를 약간 입지만, 아이템은 모두 얻을 수 있다.

밑빠진 항아리를 사용

밑빠진 항아리를 집어 던져서 깨뜨리면, 떨어지는 덫이 생겨난다. 그러면 위의 방법으로 탈출.

커다란 방의 두루말이 사용

상점 안에서 커다란 방의 두루말이를 사용하면, 그 층 전체가 상점이 되므로 계단 앞에 있는 상점 주인만 처리(?)하면 탈출이 가능해진다. 그 방법은 여러 가지이다. 장소 바꾸기 지팡이 사용, 자폭의 두루말이 사용, 안에 들어가기 항아리 사용(이것은 시렌이 들어가는 것이 아니고, 항아리를 상점 주인에게 던져서 상점 주인을 항아리에 넣어 버리는 것이다.) 등으로 탈출할 수 있을 것이다.

상점 주인에게 아이템 사용

상점 주인을 재운다거나, 혼란 상태에 빠뜨려서 탈출한다. 예를 들어 수면초라던가 혼란초, 속박의 지팡이 등을 사용하는 것이다. 상점 주인을 혼란에 빠뜨리면 시렌이 공격당할 수도 있으니 충분히 조심해야 한다. 모험을 해야 하는 것이다. (상점 주인은 엄청나게 세다. 이길 확률은 거의 없다고 본다.)

곡괭이로 벽을 뚫고 나가기

상점과 계단이 가까운 경우, 곡괭이로 벽을 뚫고 나가보자.

귀환의 두루말이 사용

말 그대로 아이템을 훔쳐서 마을로 돌아오는 방법. 그러나 이 방법으로는 시렌이 장비하고 있는 아이템만을 가져 올 수 있으므로, 이 점에 충분히 유의하자.

제노사이드의 두루말이 사용

상점에서 무사히 빠져 나온다고 해도, 경찰과 경찰견이 곧 당신을 잡으러 온다. 경찰은 상점 주인만큼이나 세고, 경찰견은 시렌보다 속도가 2배 빠르므로 당신의 승산은 없다. 이 때 제노사이드의 두루말이가 2개 있다면, 경찰과 경찰견에게 각각 사용하자. 일시적으로 경찰과 경찰견은 사라진다. 만약 한 개밖에 없다면, 속도가 빠른 경찰견에게 사용하자.

워프초를 사용

모험을 해 본다. 워프초를 먹어서 운 좋게 계단의 가까운 곳으로 워프하게 된다면 성공.

③여러 모험의 동료와 함께 나아가기

전투에서 같이 활약하는 동료는 전부 해서 3명(?)이다.

우선 게야끼의 고양이.


게야키(ケヤキ)의 고양이

특수한 행동은 없고, 단지 시렌의 전투를 도와준다. 중반부까지 진행하면, 개와 닭을 동료로 할 수 있다. 개는 던전 중에서 가끔 오줌을 싸는데, 그 자리에서는 여러 가지 유용한 풀이 나온다. 닭은 가끔가다가 알을 낳는다. 알을 먹으면 만복도가 회복되고, 기타 좋은 효과도 랜덤하게 생기므로, 어느 쪽을 택할 것인가는 당신의 선택에 맡긴다. 주의할 점은 동료는 무적이 아니라는 점이다. 동료에게도 보이지는 않지만 HP가 존재한다. 이를 확인하는 법은, 동료에게 말을 걸어보아서, '더 이상 버티기 힘들다...' 같은 말을 할 때 동료를 향해 약초를 던져 주면 된다.

④몬스터들의 특징

시렌에 나오는 몬스터는 각각 특이한 성질을 가지고 있는 것이 많다. 이 몬스터의 특징을 잘 파악하는 것이, 공략의 키 포인트가 된다. 여기서는 몇몇의 몬스터의 특징을 살펴보겠다. 3층부터 나오는 보우야는

활을 가지고 멀리서 공격을 해온다. 그러나 활은 정면에 서지 않으면 맞을 걱정이 없으므로, 보우야와의 위치를 잘 파악하여 8방향 이동을 충분히 활용하여, 접근전으로 물리치자. 만복도를 감소시키는 몬스터나, 돈과 아이템을 훔쳐 가는 몬스터는 가능하면 공격하지 말고 도망을 치는 것이 더 유리할 것이다. 돈을 훔쳐 가는 몬스터나, 아이템을 훔쳐 가는 몬스터는, 시렌이 만약에 토도의 방패를 장비하고 있다면 꼭 죽여보자. 토도의 방패가 있으면 돈과 아이템을 뺏기지 않고, 많은 돈과, 아이템을 얻을 수 있다. 그리고 피탄이라는 몬스터는 속도가 시렌의 2배이지만, 매우 약하고 죽이면 반드시 주먹밥이 나오니 화살을 사용해서 죽여보도록 하자. 7층부터 대포가 나오는데, 대포는 아무리 좋은 방패를 장비하고 있어도 데미지가 감소되지 않는 것에 유의. 그리고 만약에 후미나 나기, 동료가 일행으로 있다면 포탄이 터진 주변 8방향에 파편이 흩어지면서, 폭발의 중심과 동일한 데미지를 주므로 동료들과 함께일 때 특히 주위하지 않으면 동료가 죽어버리는 일이 생긴다. 양파처럼 보이는 몬스터는



공포의 몬스터 하우스

독 공격을 가하여, 시렌의 힘을 떨어뜨린다. 힘을 회복하기 위해서는 해독초를 먹자. 시렌의 아이템을 주먹밥으로 바꿔버리는 몬스터를 잘 활용하자. 자신의 귀중한 아이템이 순간적으로 주먹밥이 되어서 황당한 경우를 맛볼 수도 있지만, 만복도가 낮은 상황에서 주먹밥이 없다면, 이 몬스터를 사용해서라도 주먹밥을 만들어서 먹자. 귀면 무사라는 몬스터는 아주 요주의. 귀면 무사는 그 자체도 강하지만, 귀면 무사를 죽이면 그 자리에서 몇 턴 후에 혼령무사가 출현한다. 이 몬스터는 시렌보다 2배 빠르고 재빨리 가까운 몬스터에게 달려가서, 그 몬스터와 합체(?)를 한다. 그 몬스터는 레벨이 상승하고 매우 힘든 상대가 되게 된다. 혼령무사가 나오면 합체 전에 반드시 죽이도록 하자. 죽음의 몬스터는 속도도 2배이고, 매우 강력하다. 약초를 던져보면 큰 데미지를 줄 수 있다.

이 밖에 경험치를 뺏어서 레벨을 낮추는 몬스터도 있고, 공격을 받으면 죽기 전에 자폭하는 몬스터 등도 있으니, 수많은 몬스터의 특징을 연구하여 엔딩으로 다가서자.

공략을 마치며...

시렌은 쉽지 않은 게임이지만, 너무나 특이하고 재미가 가득한 게임임에 틀림없다. 슈퍼 컴보이용 시렌도 구할 수 있는 분은 반드시 해 보기 바란다. 게임보이의 시렌보다 더 다양한 시렌의 세계를 즐길 수 있을 것이다. 그리고 현재 PC버전으로 시렌이 이식중이라고 하니 이 또한 기대해 보자. 마지막으로 팁을 하나 알려준다면, 엔딩 후에 새롭게 생기는 난이도가 있다. 「아주 어려움」이란 새로운 난이도가 생기므로, 엔딩 후에도 더욱 어렵고, 더욱 스릴 넘치는 시렌의 던전을 탐험할 수 있을 것이다. 자! 쿠요우 고개에 다시 한 번 뛰어들어 보자!

GO! GB 비법 콜렉션

◆격투 사무라이스피리츠

①아마쿠사, 쿠로코, 히카쿠

오프닝에서 하오마루(覇王丸)가 업된 순간, 셀렉트 버튼을 3번 누른다. 그러면 아마쿠사, 쿠로코, 히카쿠의 3명이 추가된다. 그들의 필살기는 다음 표와 같다.

캐릭터기술명커맨드

캐릭터	기술명	커맨드
아마쿠사	삼각날기	화면 구석에서 점프하고 그 방향의 반대 방향으로 십자키를 누른다
	암전입멸	삼각날기 중에 B
	밝기 워프	↓↘→ + B
	후퇴 워프	↓↘→ + A
	다크 선더	4초이상 AB를 누르고 뗀다
	월옥사령도	↓↙← + 베기
	도발	원거리에서 AB
쿠로코	선풍기	←↙↓↘→ + 베기
	이방양	→↘↓↙← +A
히카쿠	뛰어들기	←를 누르다가→→ + A
	폭탄 던지기	↓↘→ + 베기

◆더 그레이트 배틀외전 철구 파이트

①무적

타이틀화면에서 셀렉트를 20번 누르고 스타트 버튼.

②남은 기체수 업

타이틀 화면에서 A를 50번 누르고 스타트 버튼.

③무한정 컨티뉴

타이틀 화면에서 B를 10번 누르고 게임을 개시. 그러면 컨티뉴가 감소하지 않게 된다.

④모든 철구를 사용할 수 있다

타이틀 화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 스타트 버튼.

⑤특수철구를 무한으로 사용할 수 있다

타이틀 화면에서 B+십자키의 왼쪽+B+셀렉트 버튼을 누르면서 스타트 버튼.

⑥갑자기 최후의 보스와 싸운다

타이틀 화면에서 십자키의 왼쪽+B+셀렉트 버튼을 누르면서 스타트 버튼.

◆란마1/2 격투문답

①최강으로 스타트

패스워드를 〔しゃんふう? かわいい〕로 입력.

◆란마1/2 열혈격투편

①사운드 셀렉트

패스워드로 왼쪽에서 순서대로 란마(らんま) 아카네(あかね) 무스(ムース) 입력.

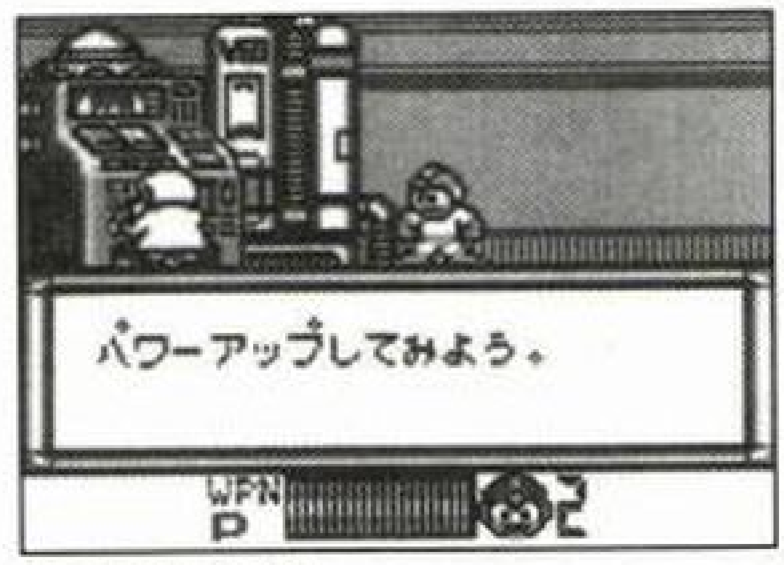
②전면 패스워드

2장	아카네(あかね)	구노(くのう)	아카네(あかね)
3장	료가(りょうが)	우쿄(うきょう)	무스(ムース)
4장	샴프(シャンプー)	코다치(こだち)	란마(らんま)
5장	료가(りょうが)	샴프(シャンプ)	우쿄(うきょう)

◆록맨월드4

①록 바스타가 파워 업

아무 스테이지에서나 4회 연속해서 게임 오버가 되면 닥터 라이트박사가 플레이어에게 파워 업 버전의 록 바스타를 준다. 이것은 탄의 위력은 물론 스피드도 빠르고 매우 사용하기 쉽다. 전원을 끄지 않은 한 파워 업 효과는 남아 있으므로 전 스테이지 클리어도 간단하게 할 수 있다.



파워 업해 볼까?



②파라오맨(ファラオマン) 스테이지 간단하게 클리어

우선 토드맨(トードマン) 스테이지를 클리어한 후 파라오맨 스테이지에 들어가면 레인프랫쉬(レインフラッシュ)를 사용한다. 그러면 스테이지의 흐름이 멈추고 앞으로 진행할 수 있게 된다.

◆별의 카비

①컨피그

타이틀 화면에서 십자키 하+ 셀렉트 버튼+ B

②엑스트라 게임

타이틀 화면에서 십자키 상+ 셀렉트 버튼+ A

③숨겨진 스테이지

스테이지4의 위로 진행해 가는 부분에서 끝까지 올라가면 출구의 윗부분에 달이 있는 곳에 도착한다. 여기에서 점프해 달과 겹치면 된다.

④숨겨진 아이템

스테이지2의 중보스를 쓰러뜨리고 그대로 오른쪽으로 가면 피라미드상에 블럭이 쌓여 있으므로 맨 위에 있는 [?] 블럭의 오른쪽으로 간다. 그러면 블럭산의 꼭대기에 아이템이 나타난다.

⑤춤추는 카비

게임을 멈추고 잠시 그대로 놔둔다. 그러면 카비가 춤을 춘다.

⑥보너스 게임

A+SELECT+방향키 왼쪽 버튼을 동시에 누른다.

⑦사운드 테스트

B+SELECT+방향키 아래 버튼을 동시에 누른다.

◆미키마우스2

①전면 패스워드

2면	TEST	3면	GAME	4면	SHIP
5면	RACE	6면	WORD	7면	SHOP
8면	SIZE	9면	QUIZ	10면	DOLL
11면	DATE	12면	ZOOM	13면	DISK
14면	GOLD	15면	ZERO	16면	FIRE
17면	ROOT	18면	READ	19면	TAPE
20면	UNIT	21면	SONG	22면	TYPE
23면	LOVE	24면	NOTE	25면	JAZZ
26면	HELP	27면	KING	28면	GIFT

◆불꽃의 투구아 돗지 탄평

①전체 패스워드

2면...A 앞, B 오른쪽	3면...A 왼쪽, B 뒤
4면...A 뒤, B 왼쪽	5면...B 앞, A 오른쪽
6면...B 왼쪽, A 뒤	7면...B 앞, A 오른쪽
8면...B 뒤, A 왼쪽	전국..B 오른쪽, A 앞

(A는 탄평(彈平), B는(珍念)을 입력한다)

◆비룡의 권 외전

①쉽게 이길 수 있다

1P플레이로 〔마스터(ますた-)〕를 골라 격투 타입은 〔たいしき〕나 〔からて〕,〔Mあ-つ〕로 한다. 시합이 시작되면 십자키를 차례대로 누르면서 A를 연타한다.

◆성검전설 F.F.외전

①무한 레벨 업

비공정 외측에 있는 통로에 웨어울프가 옆으로 나란히 4마리가 출현하는 장소로 가서 우선은 4마리를 쓰러뜨린다. 그리고 한번 스크롤 아웃해서 원래의 위치로 돌아가면 부활되어 있으므로 몇번이라도 계속한다.

◆슈퍼 모모타로 전철

①노천 목욕탕1

빌려쓴 돈을 100억엔 이상으로 한다.

②노천 목욕탕2

플레이한 연수를 99로 해서 끝까지 플레이한다. 그러면 노천 목욕탕1과는 다른 노천목욕탕을 볼 수 있다.

◆슈퍼 로봇대전

①2P로 시작해서 능력치 최고

대전 케이블을 연결하지 않고 2P로 시작해서 히어로에 보너스 포인트가 남은 상태로 끝나면 〔아니오(いいえ)〕를 선택한다. 그러면 전에 남아 있는 포인트가 다시 보너스 포인트로 된다. 이것을 반복하면 최대능력치의 히어로를 만들 수 있다.

◆슈퍼 차이니즈랜드

①스테이지 셀렉트

타이틀 화면에서 십자키의 상,상,하,하,A,B,A,B를 누른 후 A+ 셀렉트 버튼. 성공하면 남아있는 사람 수가 80명으로 스테이지 셀렉트도 가능하게 된다.

②컨티뉴

게임 오버 후의 타이틀 화면에서 A+셀렉트 버튼. 단, 스테이지 1-2 이후에서만 사용가능.

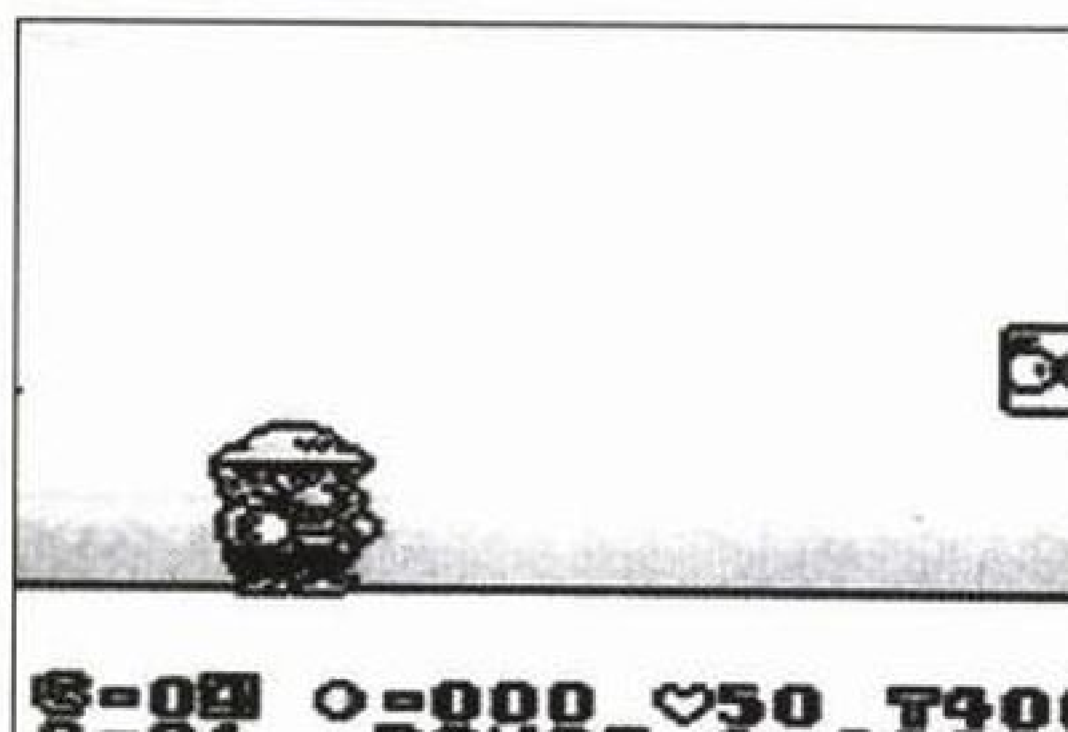
◆슈퍼마리오랜드3 와리오랜드

①편리한 커서

게임 중에 스타트 버튼을 누른 후 셀렉트 버튼을 16번 누른다. 그러면 화면 밑에 코인 등이 표시되어 있는 장소에 커서가 나타난다. 이 커서는 B버튼을 누르면서 십자키를 좌우로 눌러 이동할 수 있고 십자키를 상하로 눌러 남아 있는 사람 수와 코인의 숫자를 자유자재로 바꿀 수 있다. 이 비법은 몇번이라도 사용할 수 있다.

②연속으로 날아다닌다

제트와리오로 하늘을 날고 있을 때 타임이 끝나기 전에 재빨리 B버튼을 2번 누르면 다시 하늘을 날 수 있게 된다.



코인과 남은 사람 수가 모자라면 곧 셀렉트 버튼을 16번 누르면 편리한 커서가 등장한다

③보물이 숨겨진 장소를 알 수 있다

한번 게임을 클리어한 후에 그 데이터로 게임을 다시 시작하면 보물이 숨겨져 있는 곳은 지도상에서 깜빡거리고 있으므로 놓친 곳은 한눈에 알아볼 수 있게 된다.

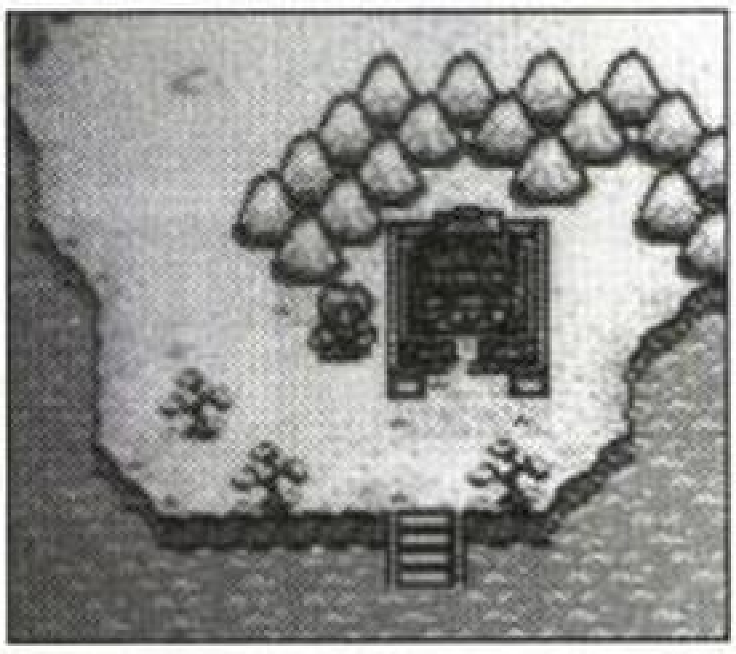
◆열투 KOF

①같은 캐릭터 사용

먼저 TAKARA 로고 나올때 3번 누른후 킹오파의 로고가 나올때 20번을 누른다.

그러면 사이슈와 루갈이 나온다. 그리고 TAKARA 로고 나올때 AB + 셀렉트 버튼을 누른다.

그러면 팀플레이할 때 같은 캐릭터를 다시 한번 고를 수 있게 된다.



◆오니3 암흑의 파괴신

①사운드 셀렉트

엔딩 후에 〔BANPRESTO〕의 표시가 나오는 화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 A.B.스타트 버튼 순서대로 입력하면 화면 왼쪽 위에서 효과음 번호가 나타나고 사운드 셀렉트를 할 수 있게 된다.

②배가 캐릭터로 변한다

배를 입수하면 바다 위에서 세이브하자. 그리고 그 데이터에서 다시 게임을 시작하면 어찌된 일인지 배가 캐릭터로 변한다.

◆유유백서

①같은 캐릭터 대전

VS모드에서 같은 캐릭터 대전 방법. 우선은 캐릭터 선택화면에서 1P가 A.B. 셀렉트, 스타트를 눌러 캐릭터를 결정한다. 그리고 2P는 커서를 아무 캐릭터에 대고 A.B.셀렉트, 스타트를 누른다. 그리고 이 커맨드를 (1P로) 〔좋습니까?(よいのか)?〕라고 메시지가 나올 때와 스테이지 선택 시에도 입력해서 대전화면으로 하면 1P로 고른 캐릭터로 같은 캐릭터 대전을 할 수 있게 된다. 대전에서는 물론 같은 성능이므로 플레이어의 실력만으로 승패를 정할 수 있게 된다. 캐릭터가 완전히 똑같으므로 헤갈리는 것에 주의.



캐릭터 선택하기 전에 커맨드 입력, 스테이지 선택할 때에도 입력

◆제 2차로봇

①숨겨진 스테이지

우선 4턴에 가면 여자 마징가Q가 있는데 그 로봇근처에 여러명을 보내 공격받도록 한다. 단, 한대도 맞지말고 공격을 해서도 안되며 그저 피하기만 해야 한다. 그러면 4턴에 자기편 카우보이가 나타나고 여자마징가가 동료로 되어준다. 그런 다음 그 턴을 깨면 우주로 가서 숨겨진 스테이지로 갈 수 있게 된다.

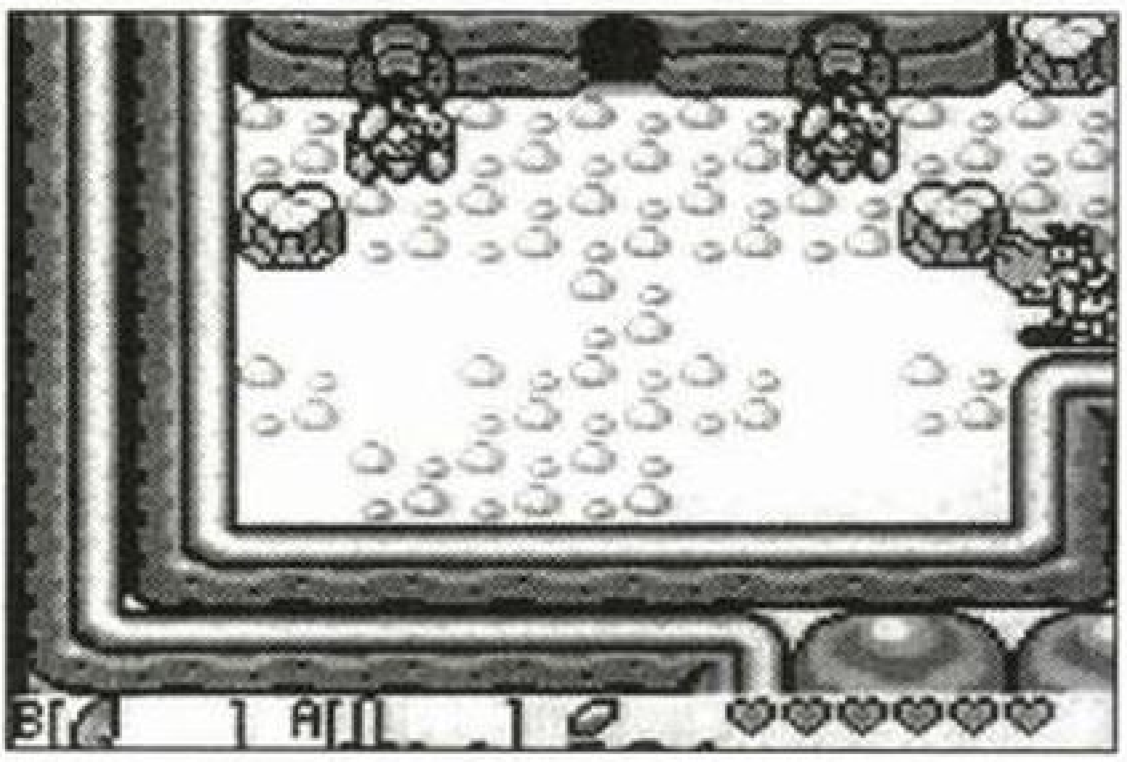
②동료 만들기

숨겨진 스테이지를 끝내고 다시 지구로 와서 다른 스테이지를 플레이하면 HP가 4000이고 레벨이 17인 적이 나타나는데 1000 이하로 데미지를 주고 게타로 가서 대화를 하면 동료가 되어준다.

◆젤다의 전설

①맵에서 워프

맵화면을 볼 수 있는 장소에서 화면이 바뀌는 위치까지 링크를 이동시킨 후 화면이 바뀌는 것과 동시에 셀렉트 버튼을 누르고 맵을 불러낸다. 그리고 원래 화면으로 돌아



장소는 변했지만 링크는 화면이 바뀌기 전에 있던 위치와 같은 곳에 있다

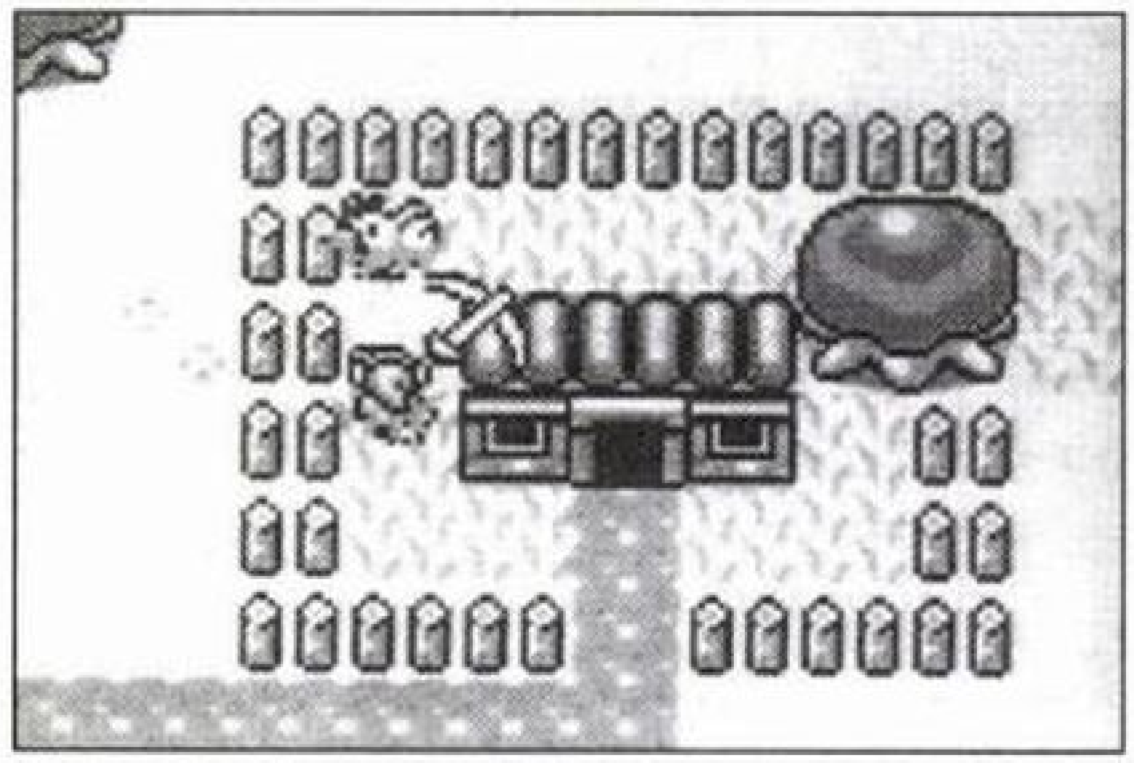
가면 다음 화면으로 바뀌어져 있지만 링크는 화면이 바뀌기 전과 같은 장소(화면이 바뀌기 전에 오른쪽 끝에 있다고 치면 오른쪽 끝)에 있다. 단, 이 비법을 사용할 때는 장소에 주의하지 않으면 나무와 연못 속으로 빠져버려 탈출 불가능하게 될 수도 있다. 이 비법을 사용할 때에는 우선 세이브해 두는 것이 좋겠다.

②낚시터에서 워프

낚시터에서 낚시를 하고 2번째 낚시하자는 것을 거절한다. 그리고 대화가 나오는 사이에 세이브 화면을 해서 〔계속한다(やっぱりつづける)〕를 선택한다. 그러면 낚시할 때의 화면에서 이동할 수 있게 되고 이 화면을 오른쪽으로 이동하면 계속해서 화면이 바뀌어 왕왕이 있는 집까지 워프한다. 단, 다시 낚시터로는 갈 수 없다.



낚시를 더 하겠냐는 대화 중에 세이브 화면을 내어서 계속하는 것을 선택한다

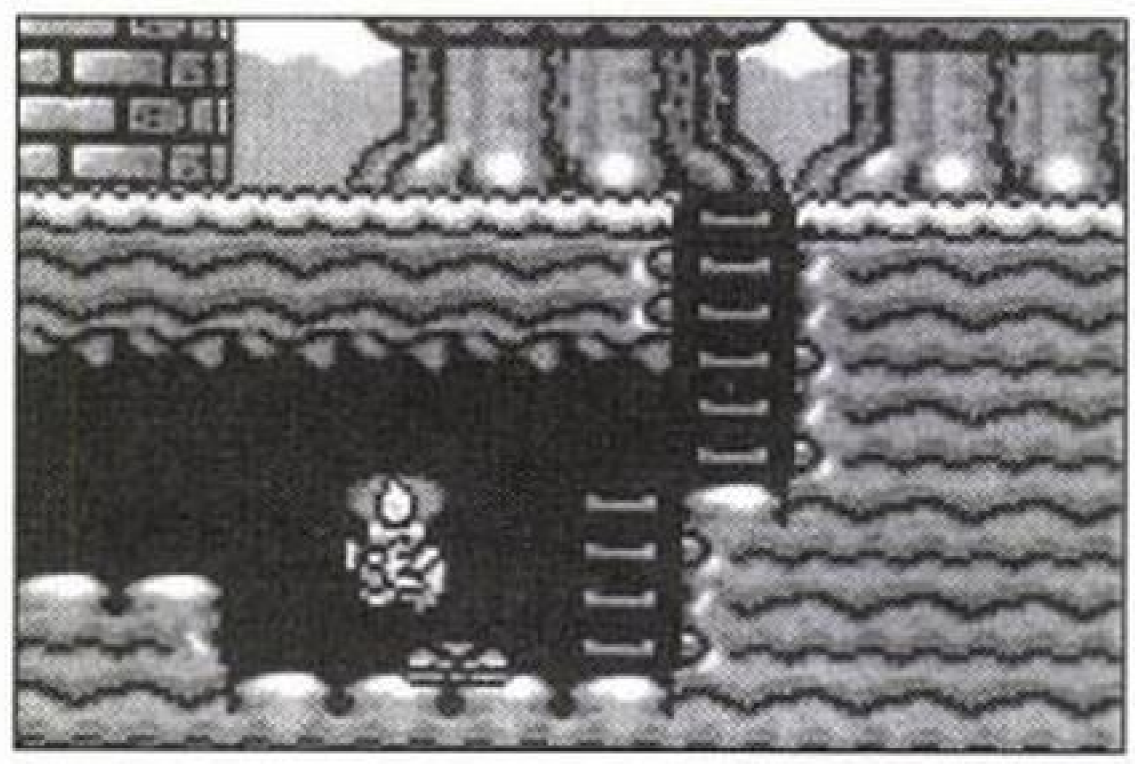


③닭의 반격

여기저기에 있는 닭에게 검으로 35회 공격하면 화면 밖에서 많은 닭이 날아들어와 링크를 공격해 온다. 이 닭들의 공격을 받으면 조금 데미지를 입으므로 체력이 조금밖에 남지 않은 상태에선 죽지 않도록 조심해야 한다. 우선 세이브해 두는 것이 좋다.

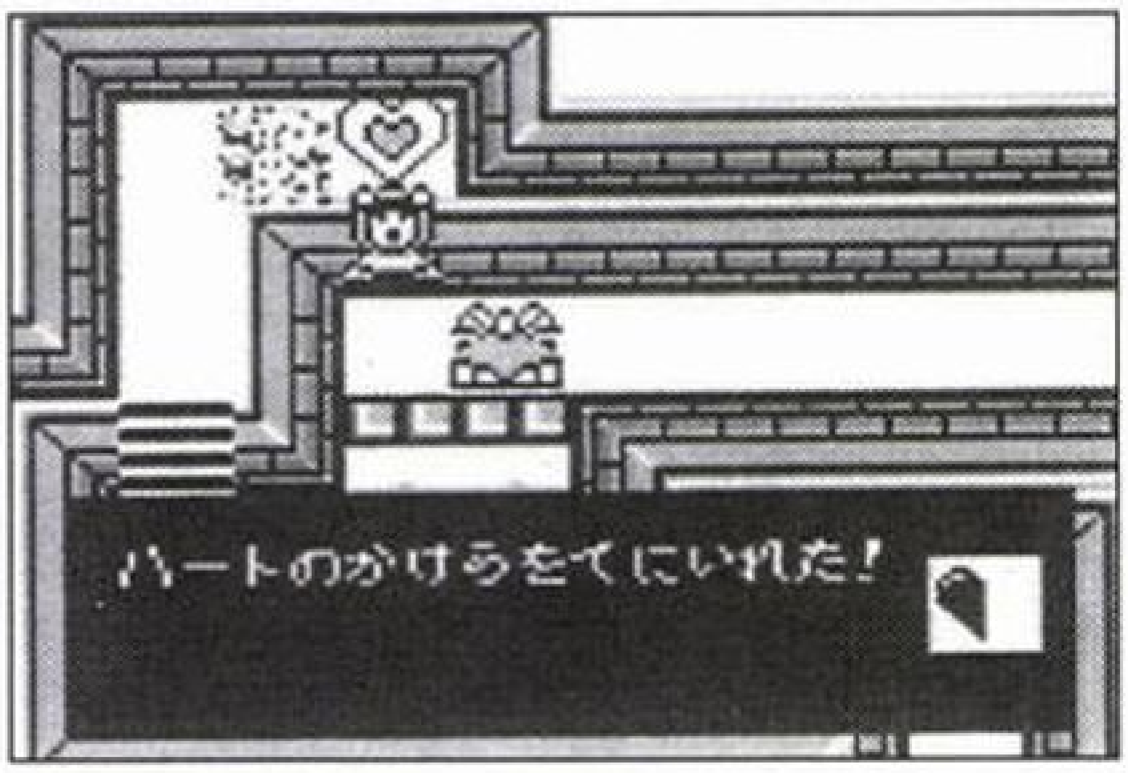
④반드시 하트가 나온다

던전 안에서 자주 보이는 클리보를 밟아 죽이면 반드시 하트를 준다. 이것으로 확실히 체력을 회복시킬 수 있다.



⑤하트 조각 무한증식

물갈퀴를 입수한 후 낚시터에 있는 할아버지와 이야기를 한 후 밑으로 내려와 화면이 바뀌는 곳까지 온다. 그리고 ①과 같은 비법을 사용해 본다. 타이밍을 잘 맞추면 낚시터에 있던 할아버지 밑으로 워프하고 그렇게 되면 할아버지에게 말을 걸고 낚시를 하면 화면이 이동할 수 있게 된다. 그런 다음 우, 우, 우, 우, 하, 하, 하로 이동하면 하트 조각이 떨어져 있다. 게다가 그 오른쪽 화면에도 하트 조각이 떨어져 있으므로 양

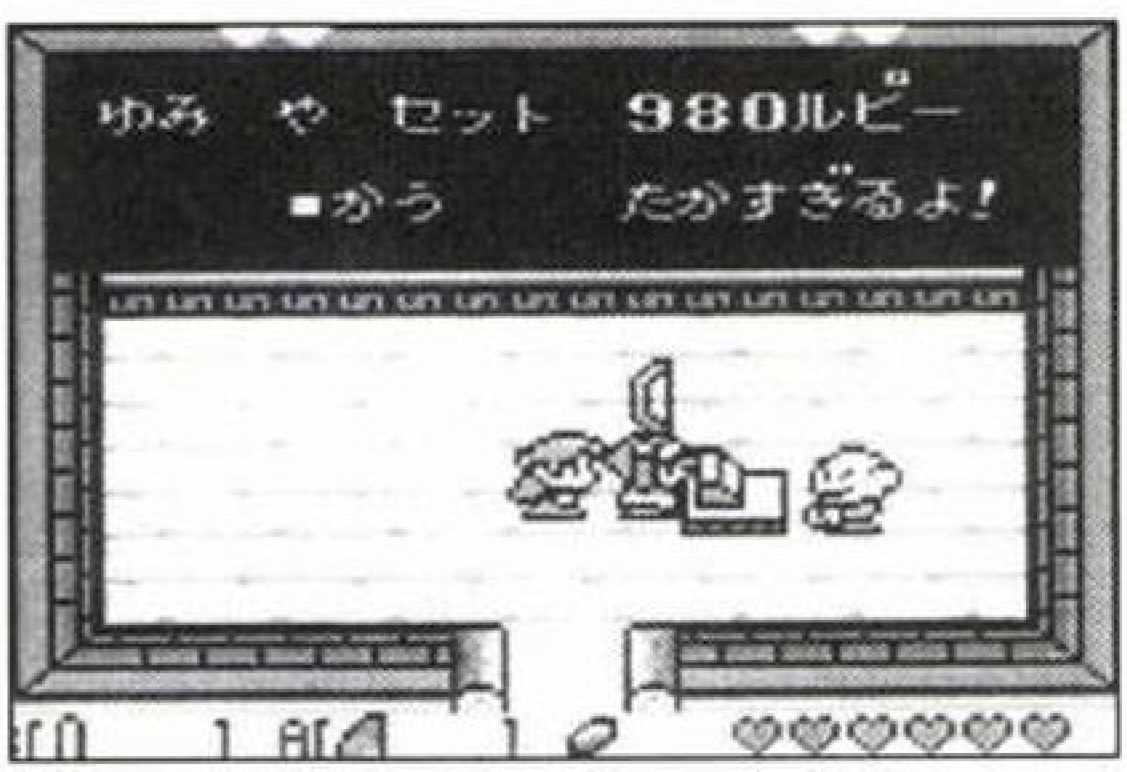


쪽에서 주어서 적당한 계단을 통해 밖으로 나간다. 그것을 계속 반복하면 초반부터 하트를 많이 갖게 된다.

⑥공짜로 물건을 입수?

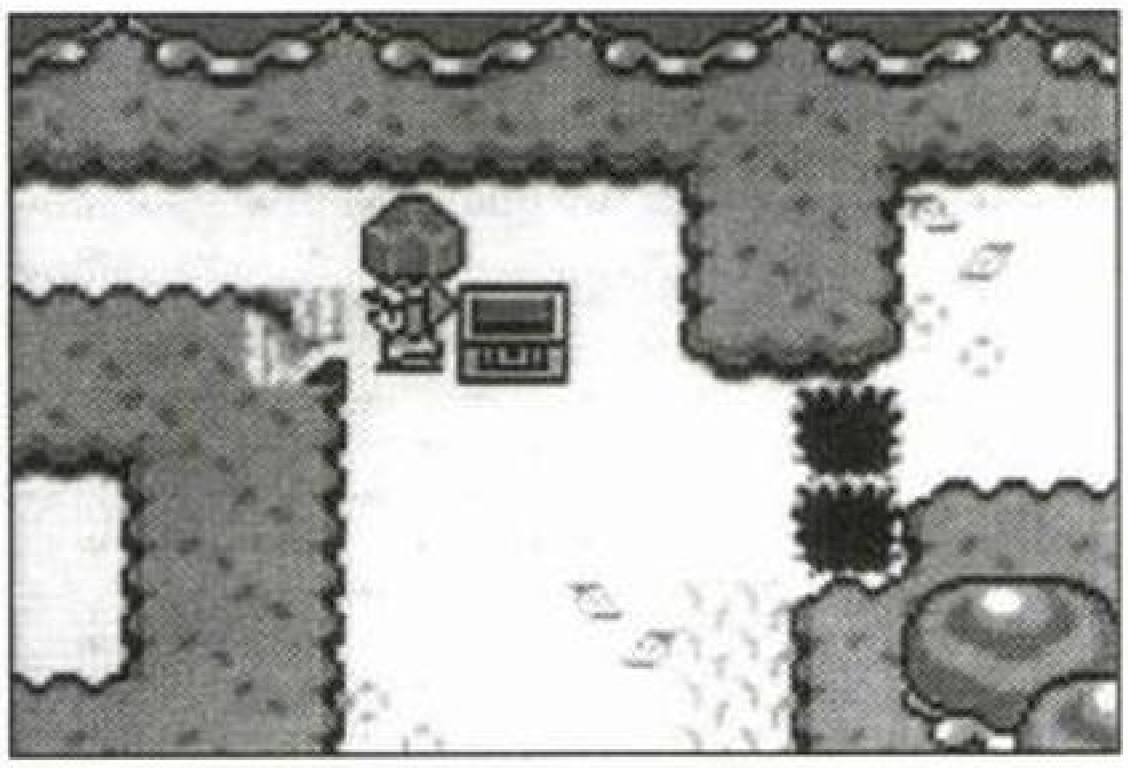
도구상에서 아이템을 갖고 가게에 있는 할아버지가 위를 보고 있을 때 재빨리 밖으로 나가면 돈을 지불하지 않고서도 아이템을 입수할 수 있다. 그러나 도둑질을 한 셈이므로 다시 가게 안에 들어가면 할아버지에게 죽임을 당하고 만다.





⑦아이템을 싸게 산다.

도구상에서 아이템을 살 때 아이템을 사서 루피가 줄기 시작하면 곧장 A,B,스타트, 셀렉트 버튼을 동시에 눌러 세이브를 한다. 그리고 게임을 다시 시작하면 세이브 할 때까지 감소한 것외에 루비는 감소되지 않는다. 이것으로 루피를 상당히 절약할 수 있다.



⑧바위가 된다

수수께끼의 숲(迷いの森)으로 가서 사진과 같은 장소에서 파워 블레스레트를 장비하면 어찌된 일인지 이 지역은 온통 바위가 깔리게 된다.

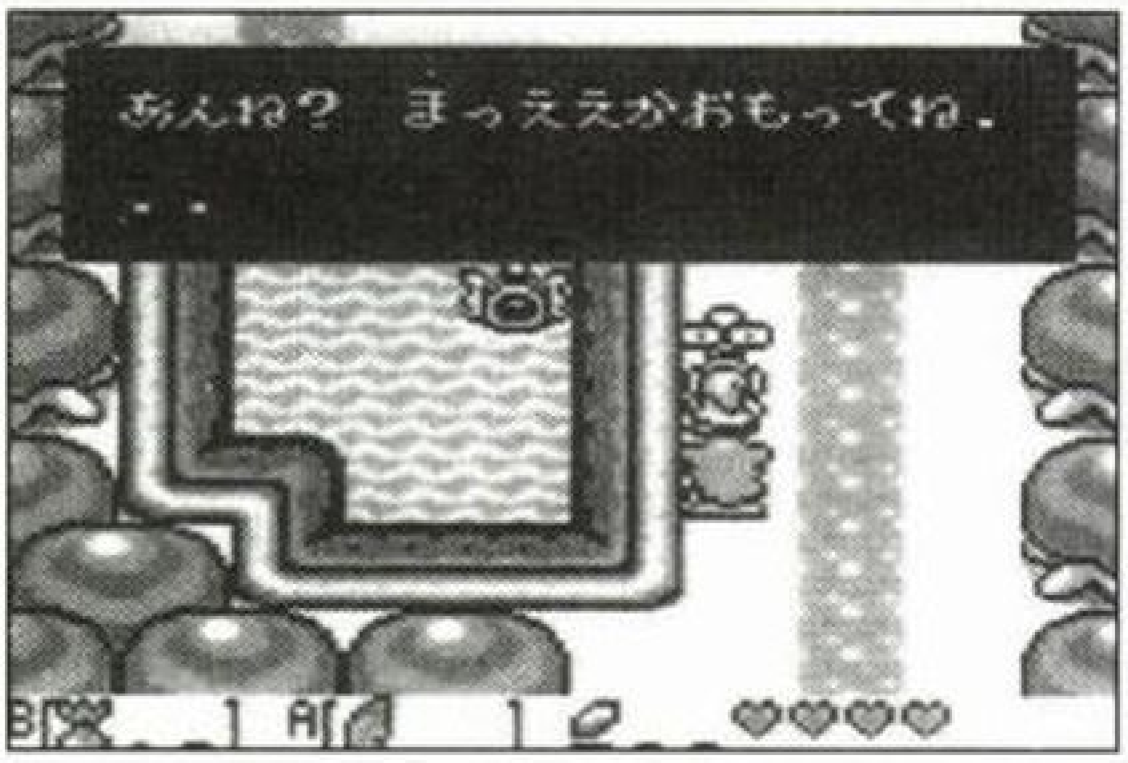
⑨적을 하트로 한다

던전 안에서 등장하는 트럼프 마크의 적은 3마리가 세트로 나와서 같은 마크로 죽이지 않으면 안되는데 이때 3마리를 모두 하트 모양으로 하면 죽을 때 반드시 체력회복의 하트를 준다.



⑩적과 이야기한다

지상에 있는 검으로 베면 잠시 주춤거리는 적은 마법의 가루를 뿌리면 적과 이야기를 할 수 있다.



이야기를 할 수는 있지만 그다지 게임에 도움이 되지는 않는 대화이다

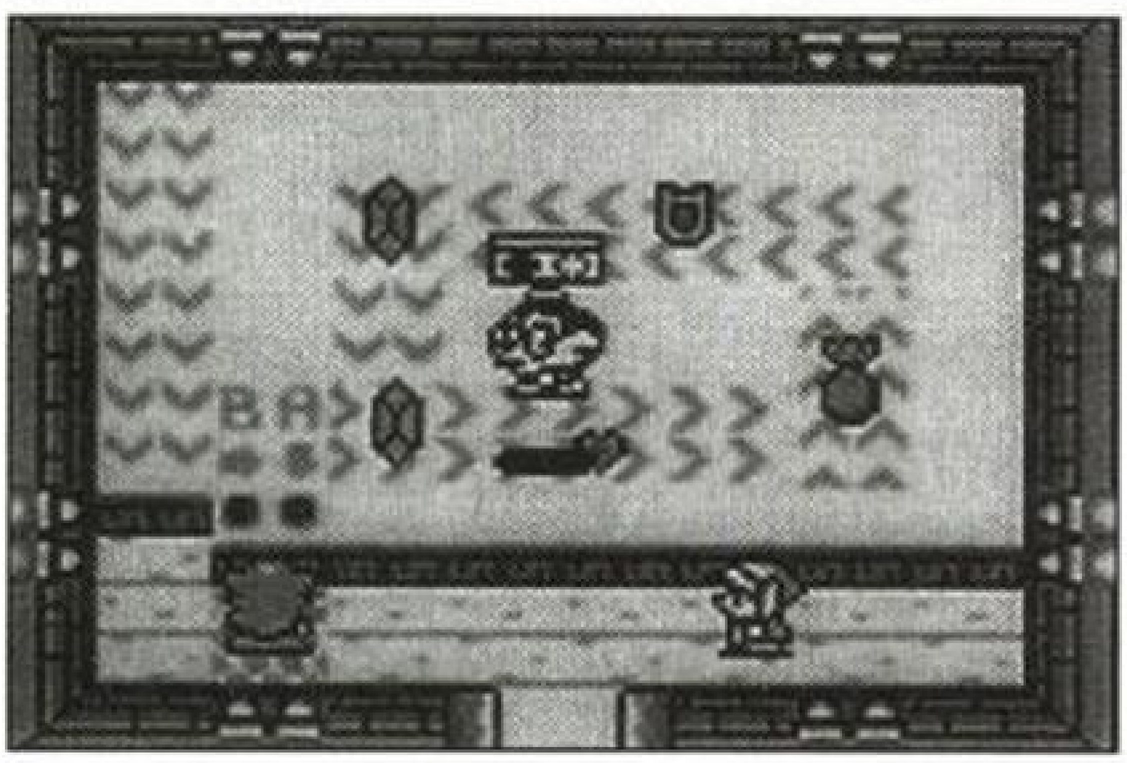


안돼! 닭이 불쌍하잖아

⑪점원과 마린낚기

레벨3의 던전을 클리어해서 마린이 동료가 될 때까지 게임을 진행한다. 그리고 마린이 동료가 되면 마을에 있는 오락실로 간다. 그러면 마린이 게임을 하고 싶어하므로 게임을 시켜주면 마린은 크레인을 조작해서 점원을 낚아버리고 만다.

그런 다음 한번 더 가게에 들어가서 링크가 게임을 하면 마린을 낚아버리고 만다.



⑫뽑을 수 없는 풀

필드에서 자라나고 있는 풀은 블레스레트를 장비하면 뽑을 수 있지만 떨어지는 곳에 있는 풀은 뽑을 수 없다.

⑬마린의 대사

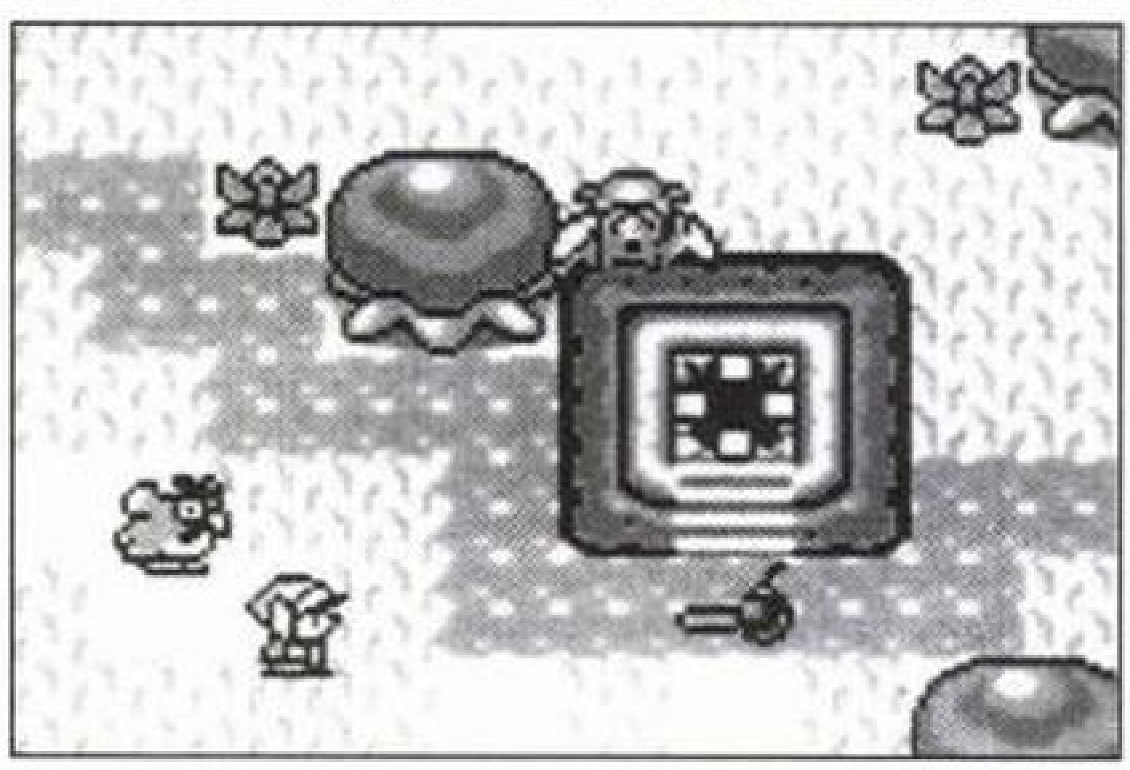
마린이 동료가 되어 있을 때 스코프로 땅을 파고 집안의 항아리를 부수는 듯한 행동을 하면 마린이 여러가지 말을 한다. 특히 닭을 연속으로 공격하면 다른 대사를 하기도 한다.

⑭음악이 조금 다르다

게임을 시작할 때 주인공의 이름을 〔젤다(ぜるだ)〕라고 입력하면 게임 데이터를 선택할 때의 음악이 변화한다. 〔젤다(ぜるだ)〕가 아니고 이름을 〔토타케케(とたけけ)〕라고 입력해도 역시 데이터 선택시의 음악이 다르다. 그러나 게임 중의 음악은 같다.

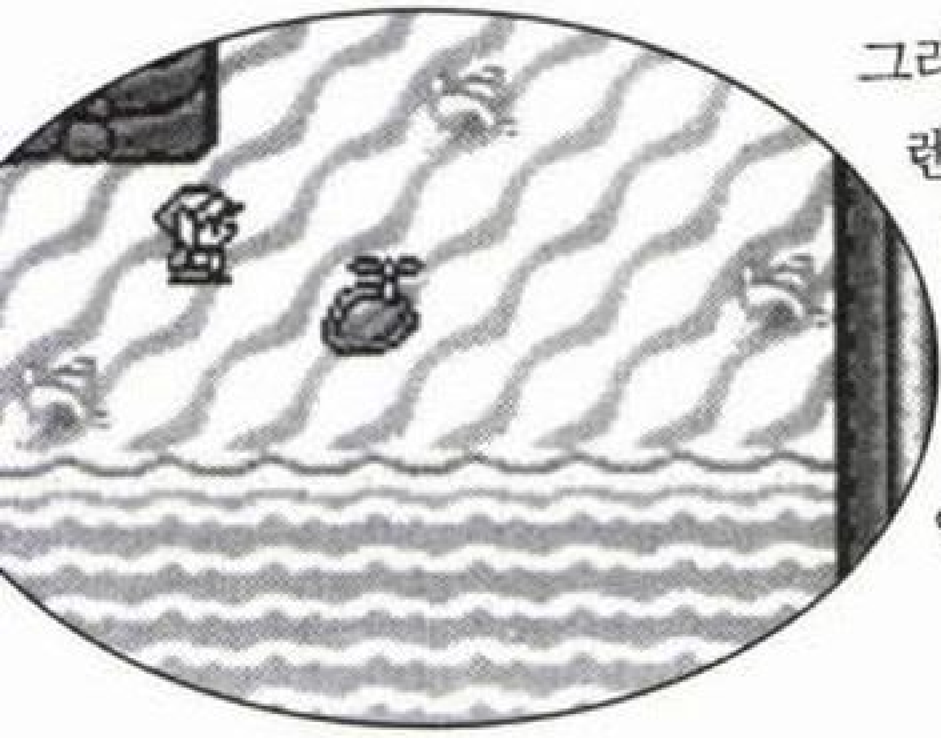
⑮폭탄 화살

이 비법을 사용하기 위해서는 화살과 폭탄을 입수할 필요가 있다. 둘다 입수하면 각각의 무기를 A, B버튼에 각각 장비한다. 그리고 A,B 버튼을 동시에 누르면 폭탄이 달린 화살이 날라간다. 이 비법을 사용하면 멀리 있는 적에게 큰 데미지를 줄 수 있다.



16. 부메랑 입수법

사진과 같은 장소에서 폭탄을 사용하는 중에 들어가면 갖고 있는 아이템과 교환하여 그곳에 있는 노인에게서 숨겨진 아이템인 부메랑을 얻을 수 있다.



그러나 통찰의 렌즈를 갖고 있지 않으면 들어가도 아무도 안 보인다.

◆타이니툰 어드벤처즈

①숨겨진 게임& 사운드 셀렉트

패스워드 입력화면에서 모두 홍당무를 입력하면 경주, 전부 수박을 입력하면 두더지 잡기를 플레이할 수 있다.

그리고 아무것도 기입하지 않으면 사운드 셀렉트가 된다.

②하드모드

패스워드 입력 화면에서 홍당무를 하나만 입력한다. 그러면 라이프가 하나밖에 없는 하드모드가 된다.

◆팩맨

①화면이 1/2이 된다

타이틀 화면에서 십자키의 오른쪽을 누른다.

◆주사위놀이

①하드모드

레벨	445140	레벨	548577
레벨	644005	레벨	719608
레벨	851069	레벨	901183
레벨	1071412		

②사운드 셀렉트

패스워드를 〔4955〕로 입력한다.

◆핑그



①다양한 패스워드

사운드 셀렉트	핑그(ピングー), 아빠(パパ), 엄마(ママ), 핑거(ピンガ)
클리어 화면표시	핑그(ピングー), 아빠(パパ), 로비(ロビ), 엄마(ママ)
보너스 화면1	핑그(ピングー), 로비(ロビ), 핑거(ピンガ), 호케 팽귄(ホッケーペンギン)
보너스 화면2	핑그(ピングー), 호케 팽귄(ホッケーペンギン),
보너스 화면3	아빠(パパ), 엄마(ママ), 아빠(パパ), 엄마(ママ)

◆천지를 먹다

①사운드 셀렉트

타이틀 화면에서 〔PUSH START〕라고 표시될 때 셀렉트 버튼을 누르면서 스타트 버튼을 누른다.

②숨겨진 던전

세이슈(セイシュウ)의 대장간 뒤에 있는, 3개가 나란히 있는 밭 중 오른쪽에 있는 곳에 들어가면 숨겨진 던전으로 갈 수 있다. 여기에서는 투구 같은 아이템을 입수할 수 있다.



③돈 벌기

케이슈(ケイシュウ)의 도구상에서 〔도쿠바리(どくばり)〕를 산다. 그리고 그대로 가게를 나오지 않고 산 〔도쿠바리〕를 다시 판다. 그러면 소지금이 6만으로 증가한다.

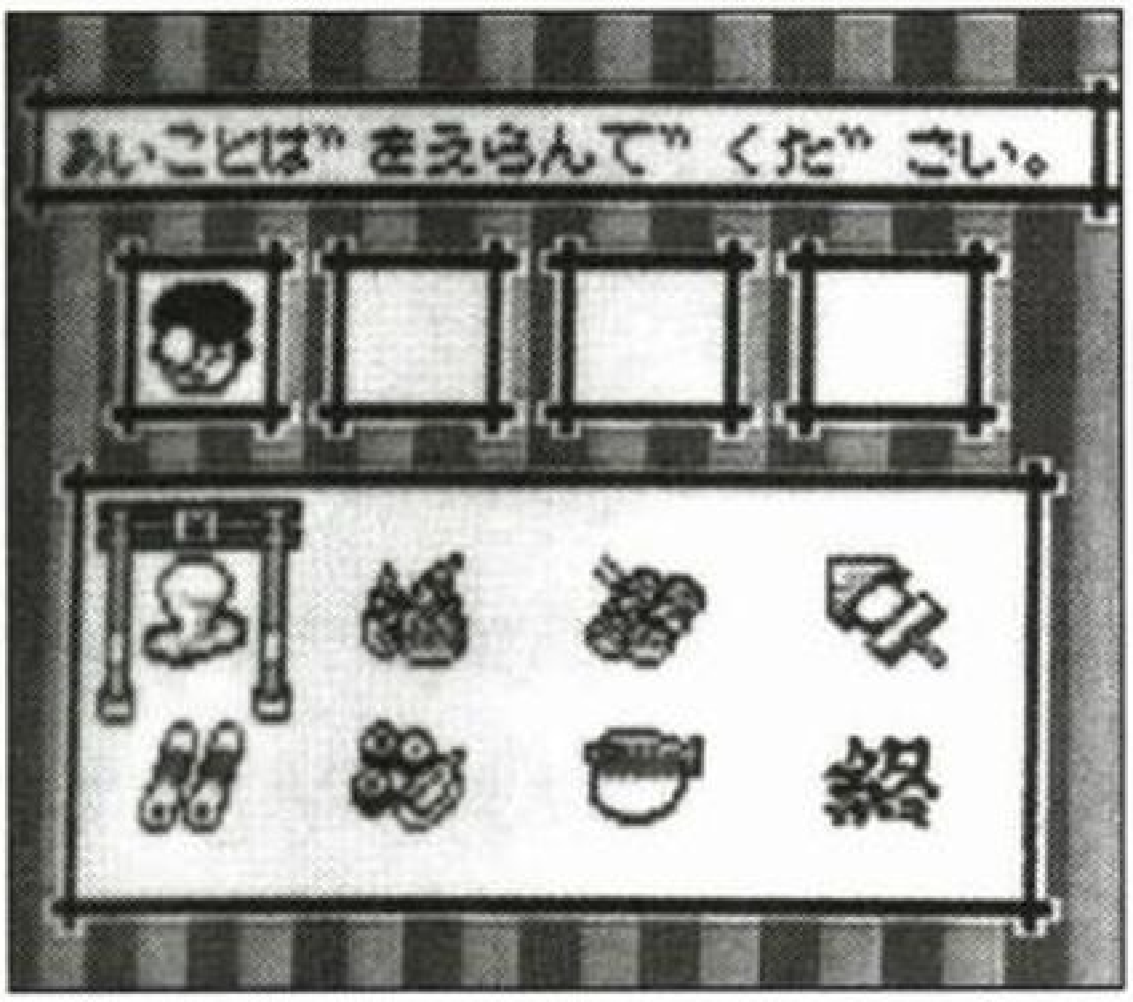
◆힘내라 고에몽

①사운드 셀렉트

게임이 끝난후 컨티뉴 선택화면에서 십자키의 상,상,하,하,좌,우,좌,우,B,A라고 입력한다.

②고에몽이 잔다

패스워드 입력화면에서 아무것도 하지 않고 그대로 놔두면 고에몽이 잔다.



◆Sa.Ga2

①HP를 999로 한다

사막의 마을에 가서 여관에 머물고 세이브. 그리고 전원을 끈다. 전원을 넣고 〔계속(つづき)〕을 골라 여관에서 밖으로 나오면 「가드(ガ-ド)1」이 출현하면 마법을 사용하지 않고 쓰러진다.

그러면 선두에 있는 캐릭터의 HP가 업한다. 거기에서 세이브를 하고 전원을 끄고 다시 같은 방법을 계속한다. 그것으로 금방 HP를 999로 만들 수 있다. 단, 이것은 사용한 무기와 파티 구성에 의해서 되지 않는 경우도 있다.

②사운드 셀렉트

타이틀 화면에서 셀렉트 버튼+스타트 버튼+B

③큰 데미지를 준다

속도가 빨라지는 무기와 〔가속장치〕를

◆Sa.Ga3

①속공 커맨드 입력

전투중에 셀렉트 버튼과 A를 입력한다.

②사이보그 강화

최루가스와 수류탄을 사용하면 없어지는 무기를 사이보그에 장비. 아이템의 효과로 HP가 업하면 전투중에 장비한 아이템을 사용한다.

그러면 아이템은 없어지지만 HP는 그대로 증가한 상태로 남아있으므로 한번 더 실행한다. 이렇게 하면 몇번이라도 HP를 업시킬 수 있다.

③오프닝에서

오프닝 전투중 멜로즈가 장비하고 있는 배틀 어크스를 빼앗아 다른 캐릭터에게 준다. 전투가 끝나고 다시 멜로즈가 동료에 들어가면 또하나의 배틀 어크스를 갖게 된다.

④암호를 모르는데도 기지로 갈 수 있다

혁명군기지에서 입구 가까이에 있는 사람이 차를 타고 달려나가면 주인공도 함께 이동한다.

그리고 차에서 사람이 내려 기지로 들어가려고 할 때 그 순간에 문지기와 그 사람 사이에 한사람정도의 틈이 생기면 타이밍에 잘 맞춰 점프한다.

잘 되면 한번더 점프해서 기지 속으로 들어갈 수 있다.

⑤조금 떨어져서 보스와 이야기한다

보스와 한걸음정도 떨어진 상태에서 십자키의 윗방향과 A를 동시에 누른다. 그러면 떨어진 상태에서 이야기를 할 수 있다. 그러나 타이밍 맞추는 것이 상당히 어렵다.

장비하고 전투에 돌입한다. 전투중에 속력이 빨라진 후 공격을 하면 적에게 3000 이상의 데미지를 줄 수 있다.

④HP가 0인 주인공

게임을 시작해 주인공에게 이름을 붙여주면 곧 스타트 버튼과 셀렉트 버튼을 누른다.

그러면 캐릭터의 순서가 바뀐(ならびかえ) 화면이 되고 주인공 + 이상한 캐릭터 3명이 파티가 되어 버린다. 거기서 주인공과 다른 캐릭터를 바꾸어 입력하면 HP가 0인 주인공이 탄생한다.

⑤드래곤을 타고 GO!

레이스 마을에서 일어나는 레이스를 하는 중에 다른 마을로 이동한다. 그러면 어디라도 갈 수 있게 되고 강력한 장비를 갖출 수도 있게 된다.

◆SD건담 SD전국전2

①이동거리를 늘린다

유니트의 가장 밑까지 이동시켜 십자키의 밑을 누른다. 그리고 B버튼을 누르고 캔슬. 커서가 위로 움직이면 성공이다. 그때부터는 이동할 수 있게 된다.

②숨겨진 메시지

타이틀 화면에서 십자키의 상+셀렉트 버튼+A,B를 계속 누르면 〔결전에 참가한 무



사들로부터의 편지〕라는 메시지가 나온다.

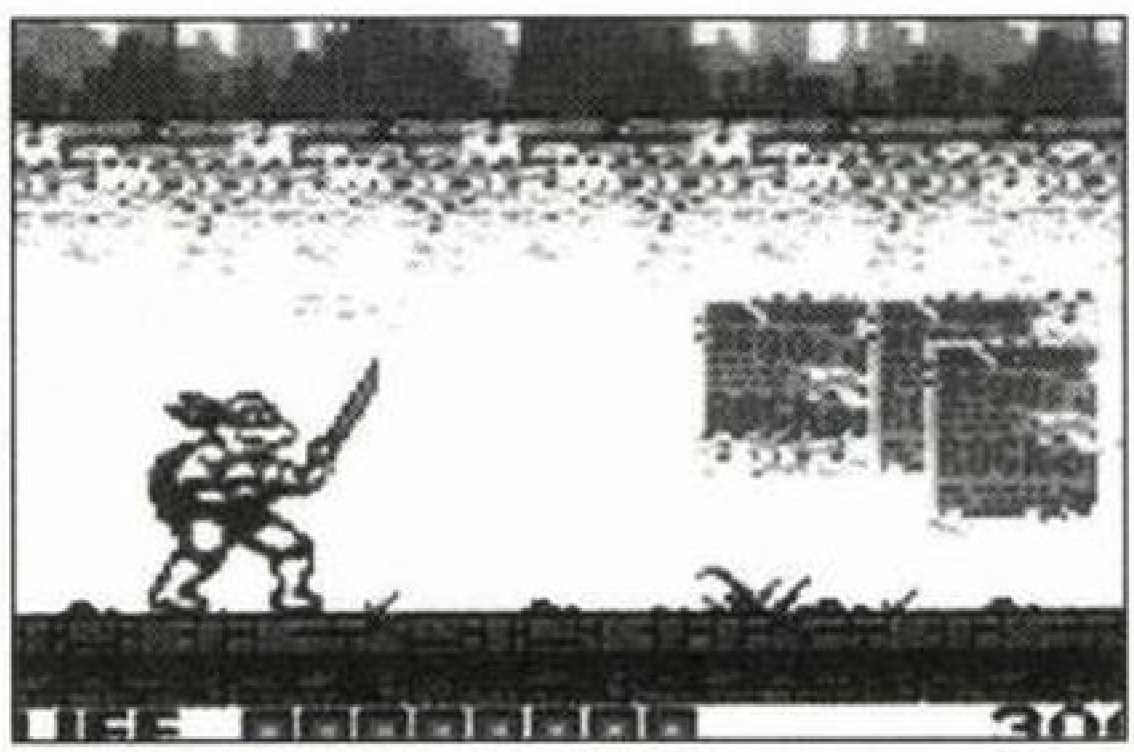
◆T.M.N.T.

①보너스 게임

설정화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 A+B를 누르면 〔?〕가 표시된다. 그것을 선택하면 보너스 게임을 즐길 수 있다.

②체력회복

게임을 멈추고 십자키의 상,상,하,하,좌,우,좌,우,B,,A를 입력한다. 게임 중 한번밖에 사용할 수 없다.



◆GB 원인랜드

①숨겨진 커맨드 2종류

타이틀 화면 표시 중에 십자키 왼쪽과 셀렉트 버튼을 누르면서 커서를 〔준비 완료(じゅんびたいそう)〕에 맞춰 A버튼을 누르면 사운드 테스트 모드가 되고 십자키를 오른쪽으로 누르면서 셀렉트 버튼을 누르면 게임 셀렉트 모드가 된다.

②숨겨진 미니게임

〔플레이(あそぶ)〕에서 게임을 시작해 아무 게임에서 라운드 1~4를 모두 클리어하면 맵의 오른쪽 위에서 공룡이 나타나고 그곳에 가면 새로운 미니 게임을 즐길 수 있다.

GB 올 게임 카달로그

89~94년

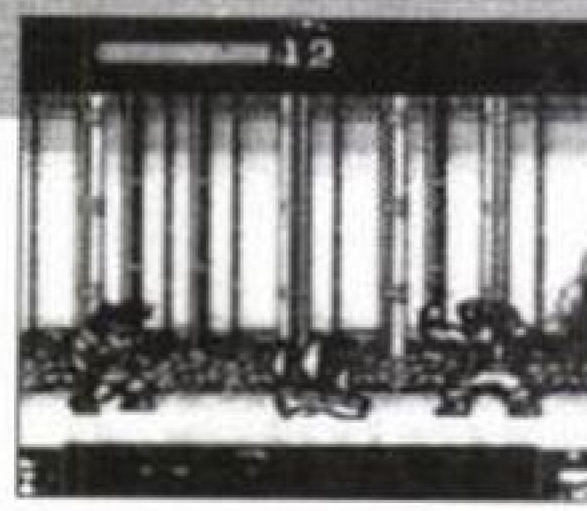
격투 사무라이스피리츠



타키라 배틀

검과 맨손을 이용한 더블 액션으로 12명의 검사가 승부하는 시대극 배틀.

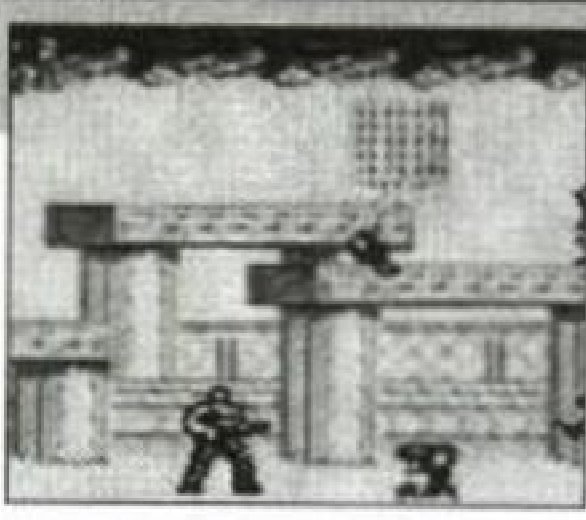
격투 월드 히어로즈2 JET



타키라 배틀

사상 최강의 15명의 영웅들이 일제히 시공을 초월해 집결한 배틀게임.

곤도라 스피리츠



코나미 액션

사이드뷰와 톱뷰가 계속해서 교차하면서 전개되는 액션게임

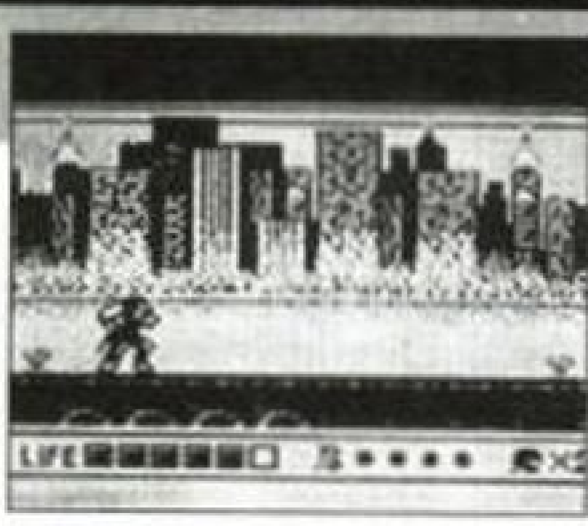
깜짝 열혈신기록! 어디라도 금메달



테크노스 저팬 액션

플레이어는 5팀 중에서 1개의 팀을 선택해 운동회를 연다.

닌자용검전GB마천루결전



테크모 액션

닌자 류가 기술 등으로 적과 싸우면서 마왕을 찾으러간다.

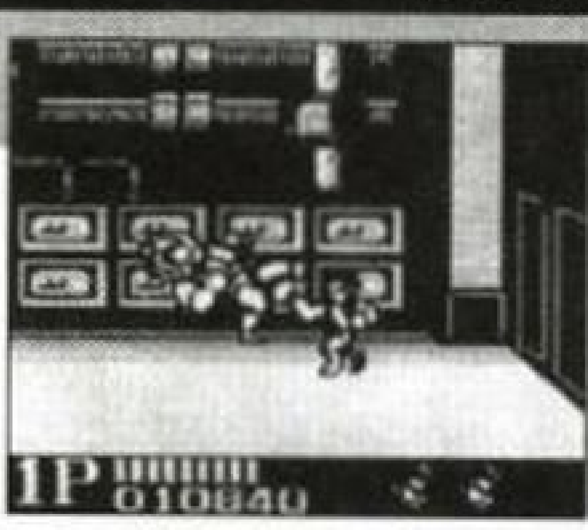
다운타운 스페셜



테크노스 저팬 액션

주인공 쿠니오가 일본 에도시대를 무대로 대활약을 한다.

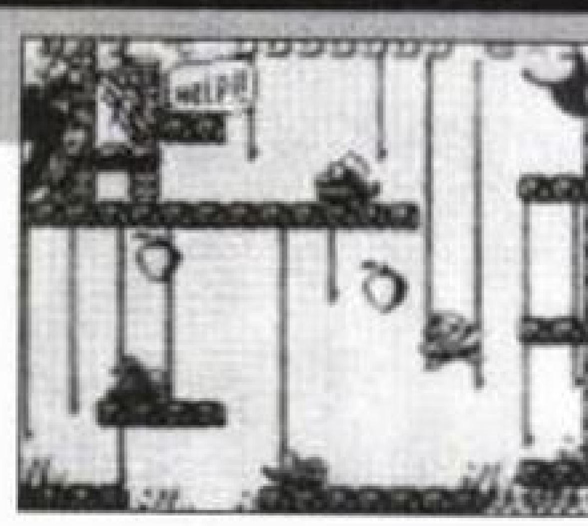
더블 드래곤



테크노스 저팬 액션

펀치, 킥, 던지기 등의 기술을 구사해 악의 군단을 물리치고 애인을 구하는 게임.

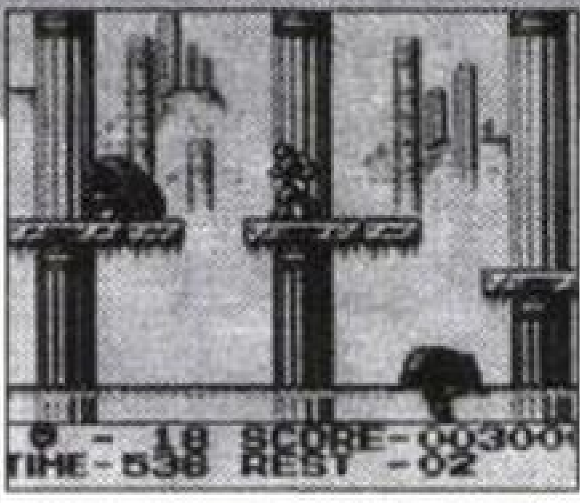
동키콩



닌텐도 액션

히로인을 채어 도망가는 동키콩을 쫓아서 마리오가 대모험을 펼친다.

드라큘라 전설 II



코나미 액션

크리스타파가 드라큘라 백작을 쓰러뜨리기 위해 4개의 성을 공략하고 드라큘라성에 쳐들어간다.

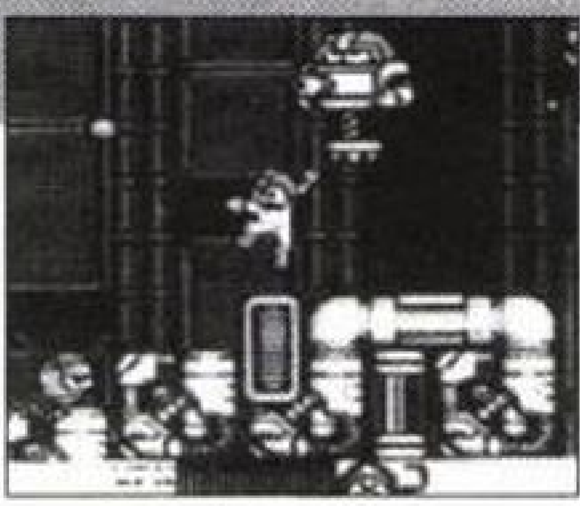
란마1/2 열렬격투편



반프레스토 액션

란마(亂馬)를 움직여 다른 캐릭터와 싸우고 정보를 모아간다.

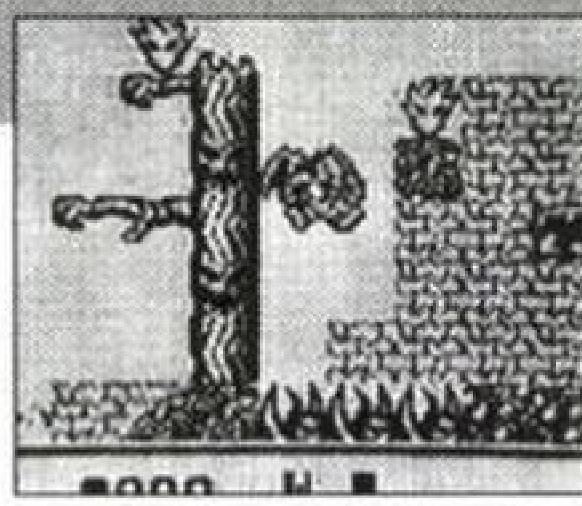
록맨 월드5



캡콤 액션

우주에서 온 스페이스 룰라즈와 록맨이 격투하는 제 5탄.

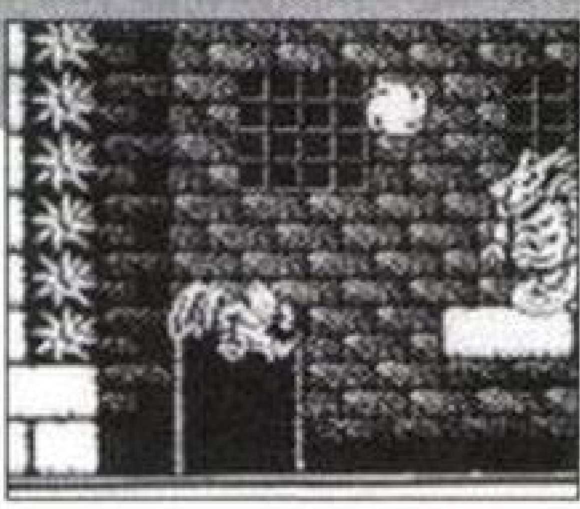
레드아리마



캡콤 액션

마계촌의 피치를 구하기 위해 레드아리마가 적들을 물리치기로 한다.

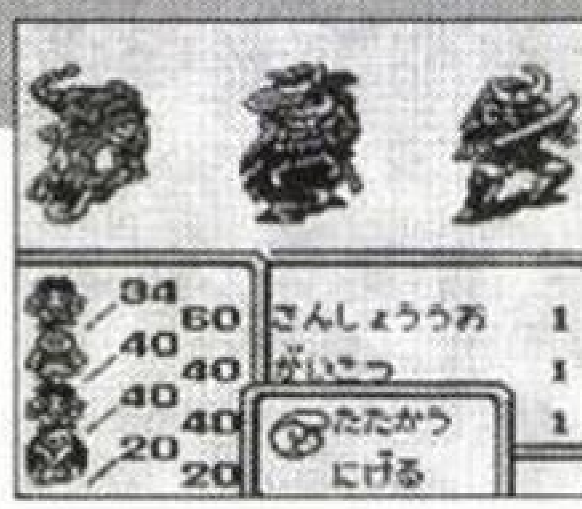
마계촌외전



캡콤 액션

RPG요소가 있는 스토리에서 레드 아리마가 마계의 영웅으로 변한다.

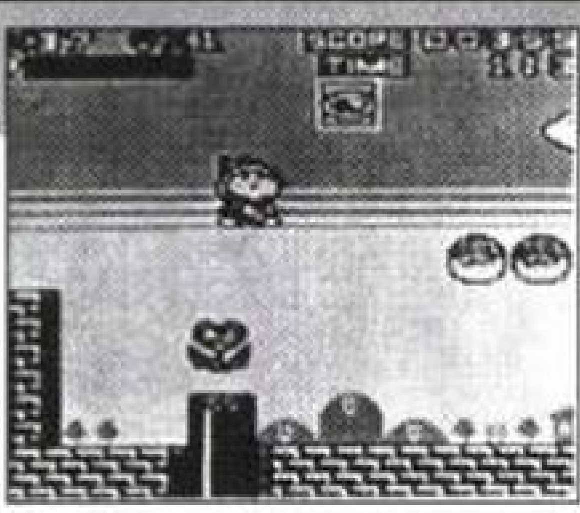
마계탑사 Sa Ga



스퀘어 RPG

4개의 세계에서 크리스탈을 찾는 게임으로 몬스터 성장은 특히 재미있다.

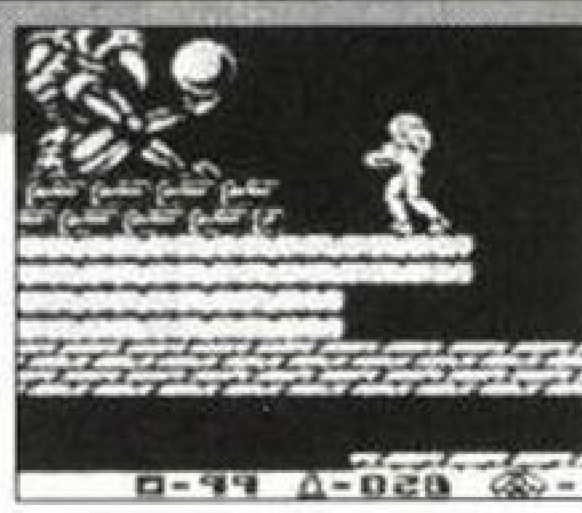
매직컬 타루트군2



반다이 액션

주인공 타루를 조종해 블럭으로 생긴 맵을 서로 싸워나간다.

메트로이드 II 리턴 오브 사무스



닌텐도 액션

주인공 사무스를 조종해 혹성에 생식하고 있는 메트로이드를 쓰러뜨리는 게임.

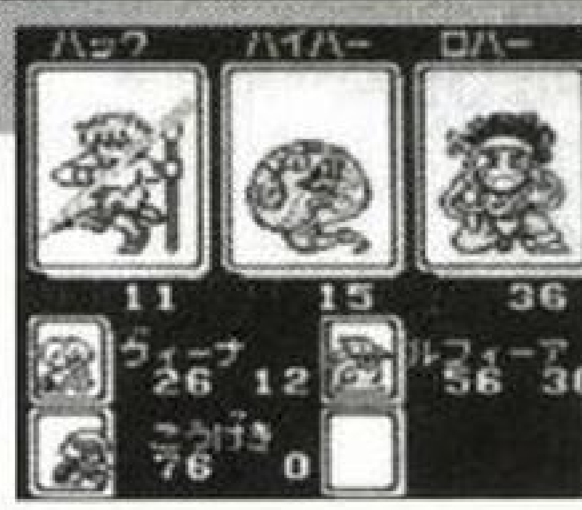
모탈컴뱃 궁극신권



어클레이 저팬 배틀

리얼한 9명의 캐릭터가 절묘한 배틀을 연출한다.

몬스터 메이커2



소프엘 RPG

울이라는 비검의 탄생에 대한 수수께끼를 둘러싸고 인기있는 캐릭터가 모험을 한다.

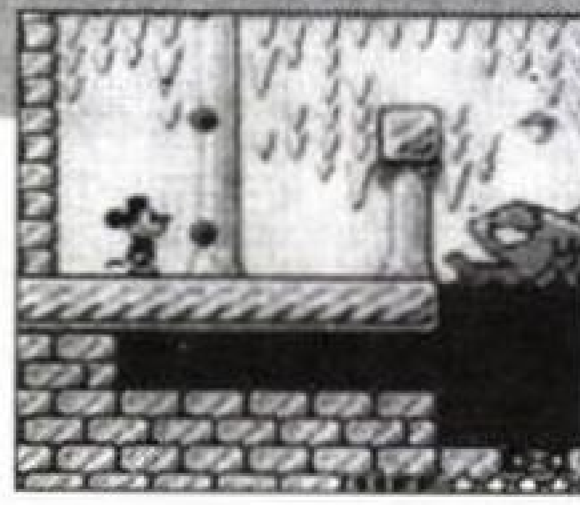
미소녀전사 세라문R



엔젤 액션

달에 살고 있는 토끼에게서 정보를 모아 세라전사로 싸우는 게임. 전체 5 스테이지.

미키마우스



캡콤 퍼즐

퍼즐의 성을 모험하며 마법을 이용해서 진행해간다.

배틀 돗지볼



반프레스토 액션

돗지볼 게임. 필살기로 공격할 수도 있다.

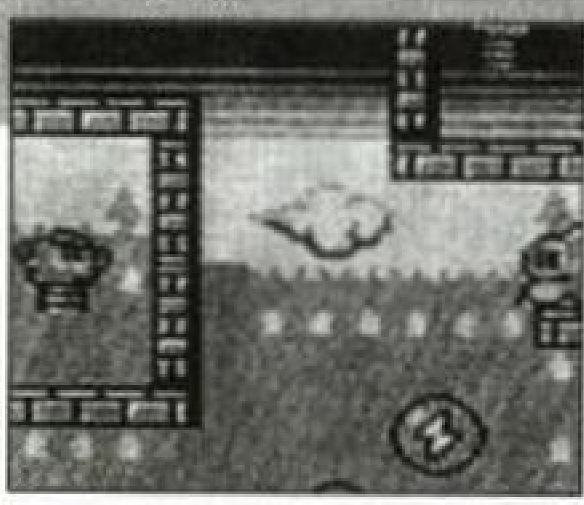
배틀맨 리턴 오브 더 조커



선소프트 액션

부활한 조커를 쓰러뜨리기 위해 배틀맨이 일제히 일어섰다.

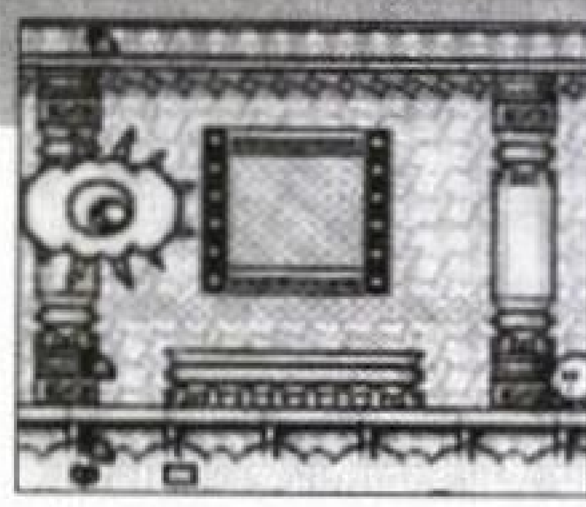
버블보블 쥬니어



타이토 액션

전체 4개의 스테이지에 있는 적을 비눗방울로 쓰러뜨려가는 것이다.

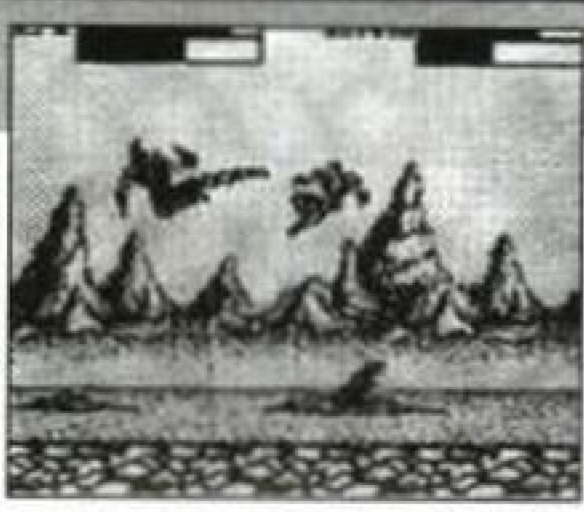
별의 카비



닌텐도 액션

카비가 적을 들이마시고 내뱉으면서 대활약을 한다.

북두의 권 처절승부



東映動畫 배틀

11명의 캐릭터중 1명을 선택해서 10면에 걸친 승부를 대결하는 대전격투액션.

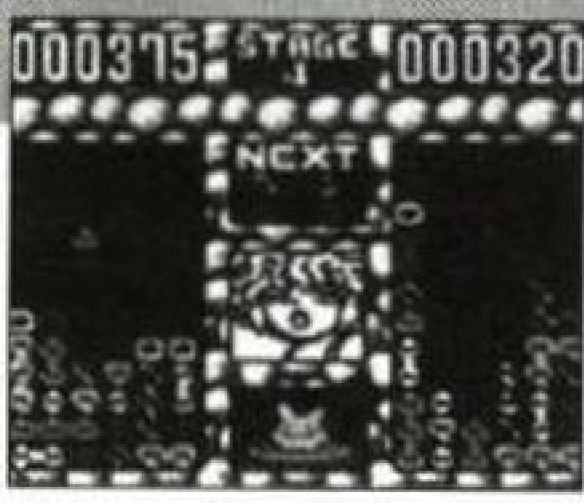
불꽃 투구아 돗지 탄평



허드슨 스포츠

모드는 시나리오와 대전 시스템으로 구성되어 있다.

뿌요뿌요



반프레스토 퍼즐

떨어지는 [뿌요]를 같은 종류로 세로나 가로로 4개이상 연결하면 없어지는 게임.

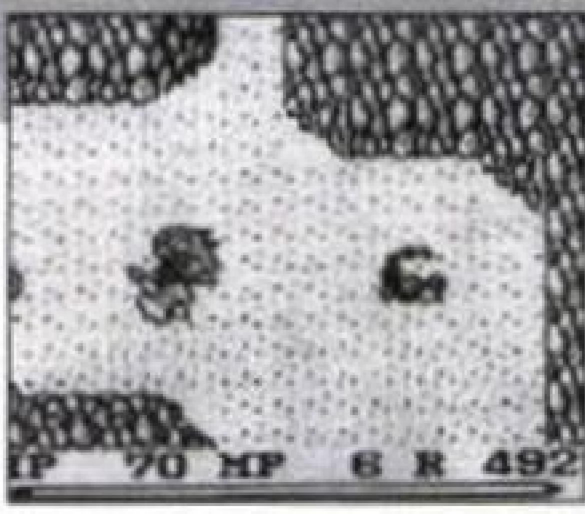
삼국지 GB



光榮 시뮬레이션

위, 촉, 오 삼국시대의 중국을 통일하는 것이 게임의 목적.

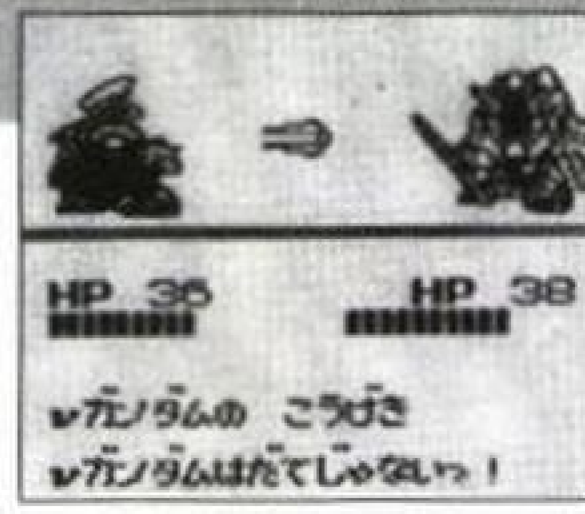
성검전설



스퀘어 RPG

특수효과가 있는 무기와 마법을 사용해 진행해가는 액션RPG.

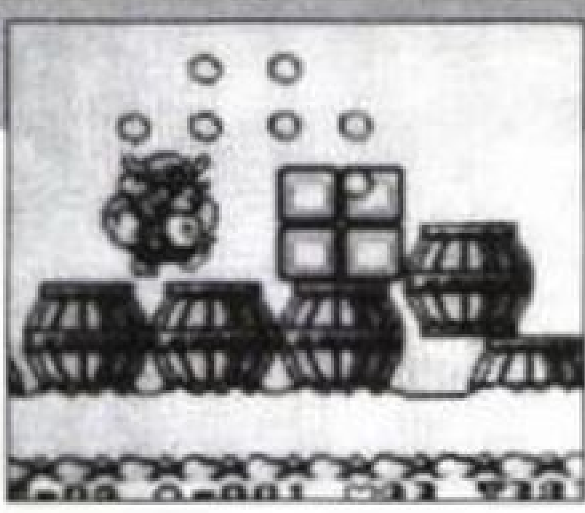
슈퍼 로봇대전



반프레스토 시뮬레이션

건담, 마징가 게타로 구성된 3팀이 맵을 공략한다.

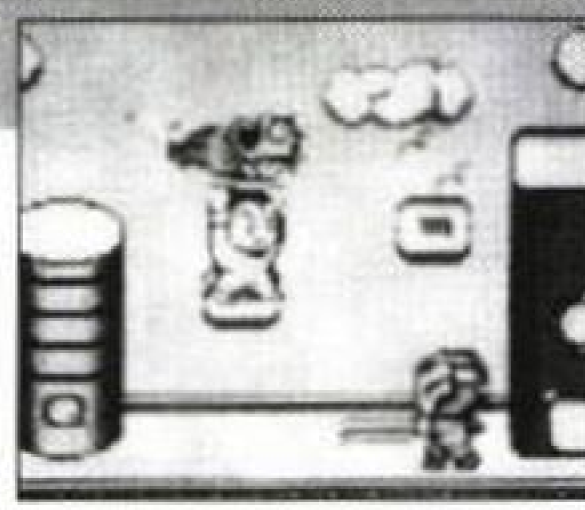
슈퍼 마리오랜드3



닌텐도 액션

악의 히어로, 와리오가 주인공이 되어 해적이 갖고 있는 보물을 훔치는 게임.

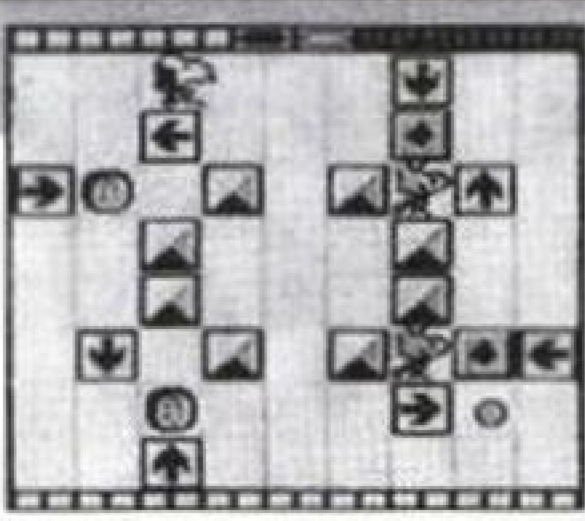
슈퍼 차이니즈 랜드3



컬처브레인 RPG

잭과 류가 요마제국을 상대로 싸우는 코믹한 RPG.

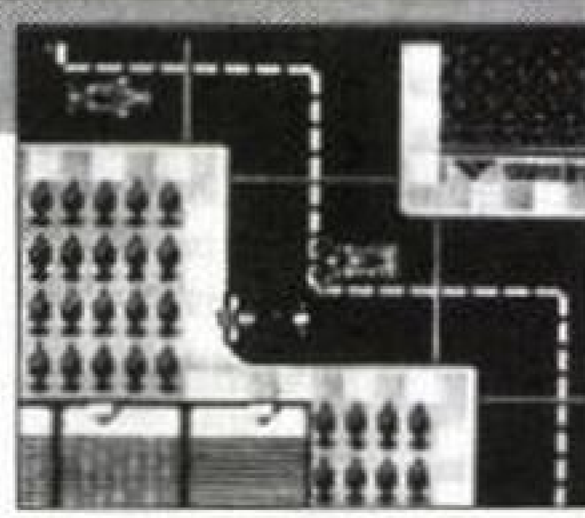
스누피 매직쇼



켐코 퍼즐

스누피를 움직여 볼에 주의하면서 우드스톡을 구하는 게임.

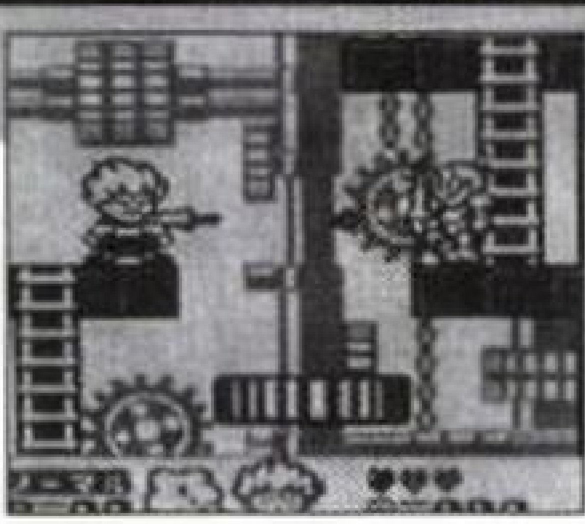
신세기GPX 사이버포뮬러



바리에 기타

주인공인 하야토를 조종해 전체 8개의 격투를 벌이는 시뮬레이션풍 보드 게임.

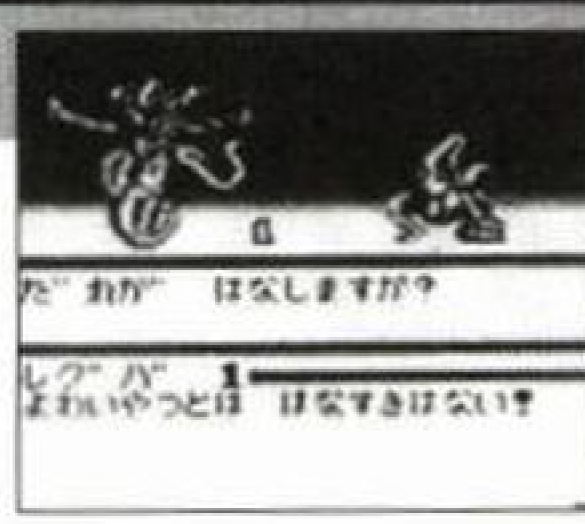
악마성 스페셜 드라큘라군



코나미 액션

스테이지를 클리어하면서 요기탄을 얻어 몬스터를 쓰러뜨리는 게임.

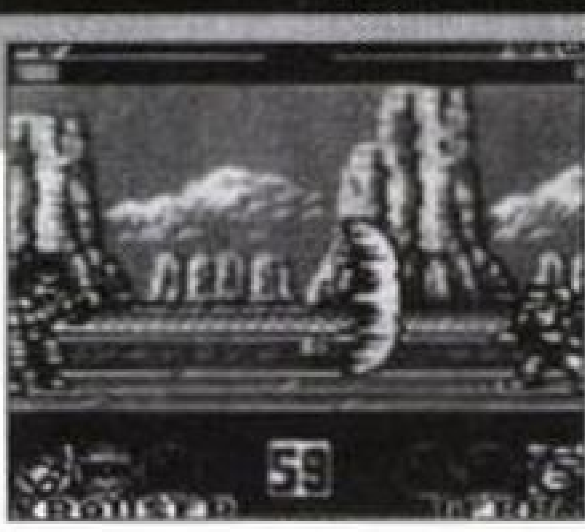
여신전생외전 라스트 바이블



아트라스 RPG

주인공은 신들의 종족인 소년 엘. 마물과 이야기를 하고 동료로 삼을 수도 있다. 대전도 즐길 수 있다.

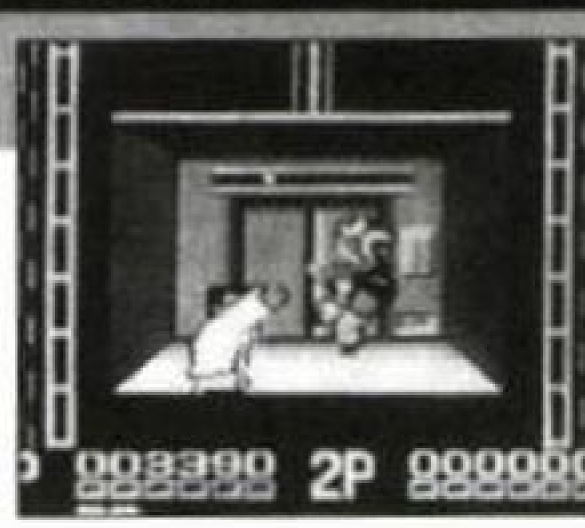
열투 아랑전설2



타카라 배틀

테리, 앤디 등 8명의 캐릭터가 격투하는 인기 대전격투 GB용.

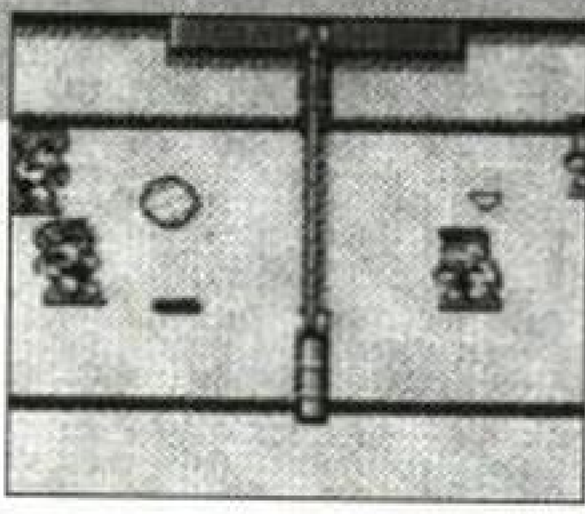
열혈경파 쿠니오군 번외난투편(番外亂鬪編)



테크노스 저팬 액션

싸움 필살기법으로 폭력을 일삼는 깡패를 쓰러뜨리는 게임.

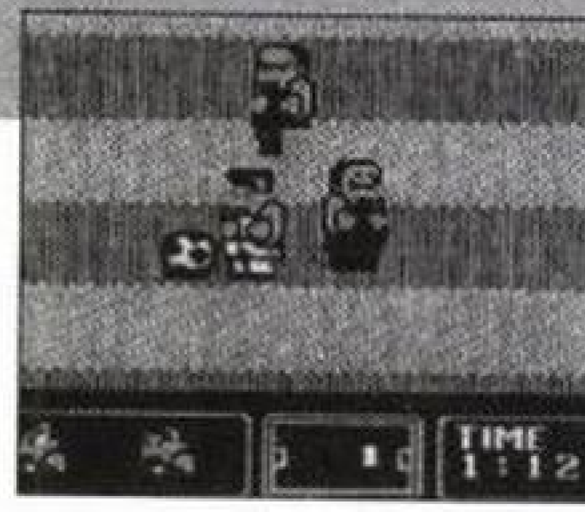
열혈! 비치발리볼



테크노스 저팬 액션

열혈 시리즈 전통의 필살기가 비치발리볼로 옮겨간 게임.

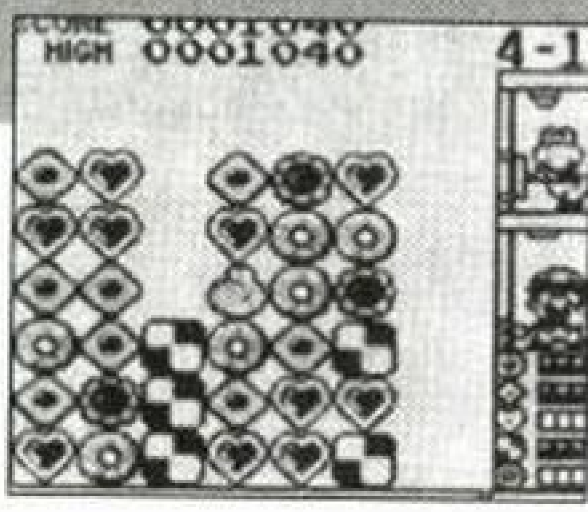
열혈 고교 사커부 월드컵편



테크노스 저팬 스포츠

세계 제일의 사커부를 목표로 주인공은 세계 12개국을 상대로 경기를 한다.

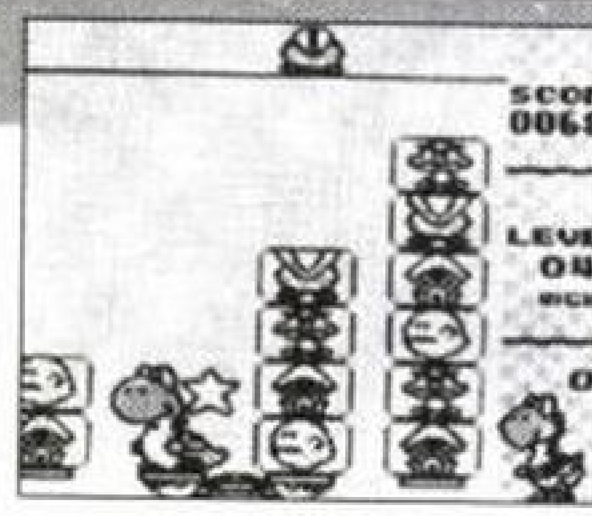
요시의 쿠키



닌텐도 퍼즐

5종류의 쿠키를 줄대로 움직여서 같은 쿠키를 나열해 없애는 퍼즐 게임.

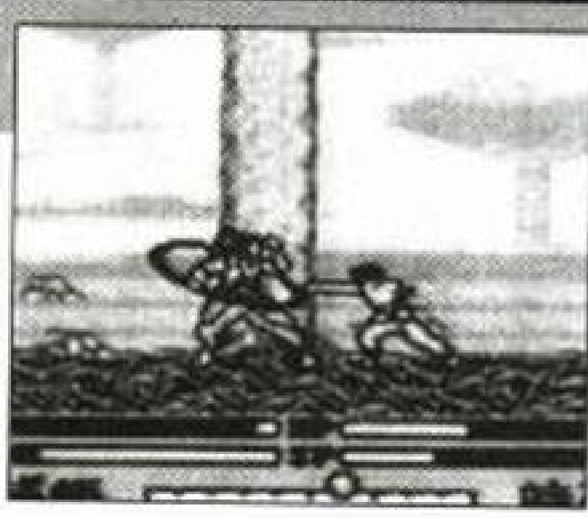
요시의 타마고



닌텐도 퍼즐

마리오를 조종해서 떨어지는 캐릭터를 없애는 게임.

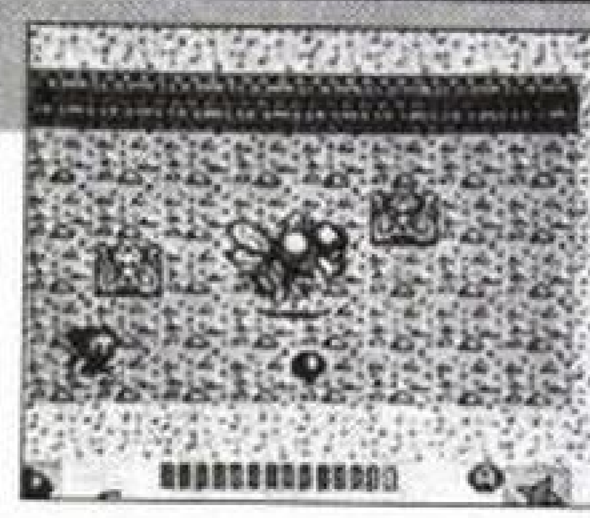
유유백서 제4탄 마계통일편



토미 배틀

마계의 패자를 결정하는 토너먼트전이 전개되는 대전격투게임.

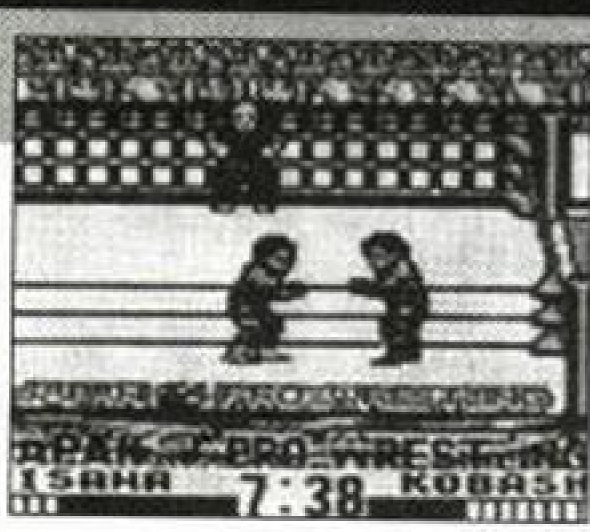
전국닌자(戰國忍者)군



UPL RPG

전국시대에서 평화를 되찾기 위해 닌자군이 싸우는 액션 RPG.

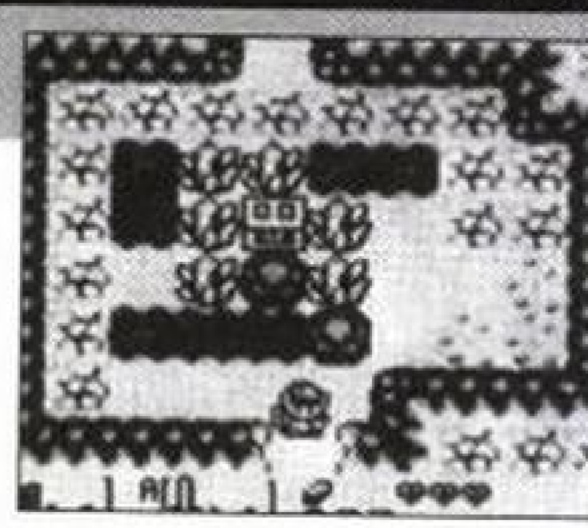
전 일본 프로레슬링 제트



메시이아 배틀

실제의 일본 프로레슬링 선수가 8명 등장하는 리얼 게임.

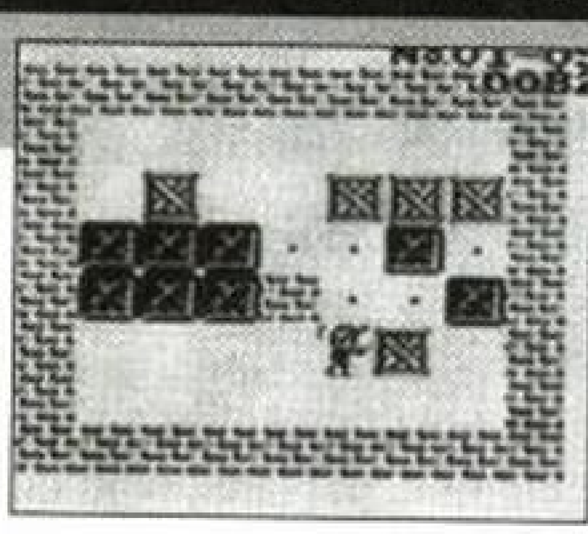
젤다의 전설



닌텐도 RPG

SFC용으로도 유명한 [젤다의 전설]을 GB로도 즐길 수 있다.

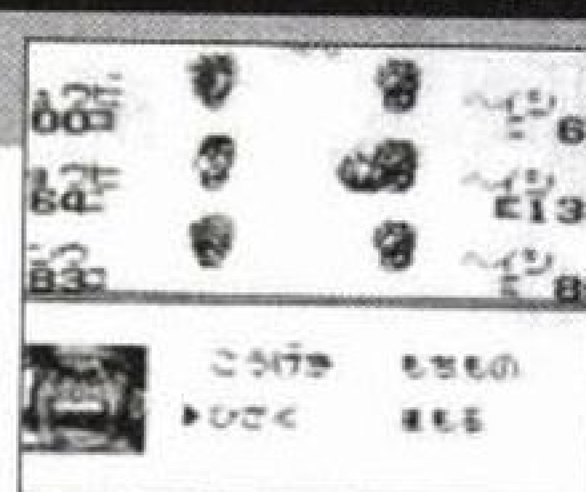
창고지기(倉庫番)2



포니케니온 퍼즐

준비되어 있는 짐들의 순서를 생각해 지정된 장소로 옮기는 게임으로 넓은 방 등 전체 120장소가 마련되어 있다.

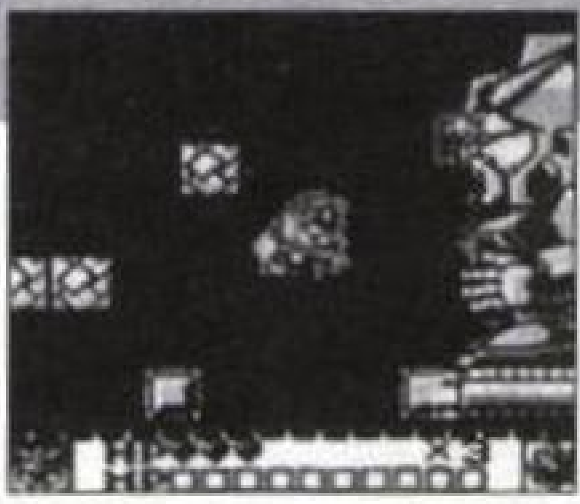
천지를 먹다



캡콤 RPG

[삼국지]의 세계를 그린 명작 만화가 GB로 등장.

철구 파이트! 더 그레이트배틀 배전



반프레스토 액션

파워풀한 철구를 무기로해서 싸우는 액션 게임.

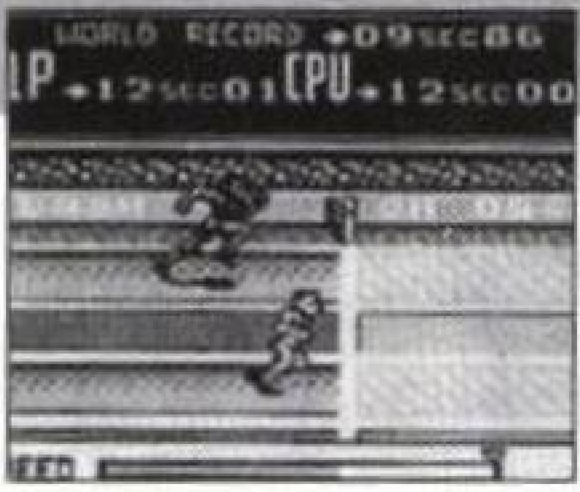
카비의 핀볼



닌텐도 기타

GB 소프트 [별의 카비]의 주인공 카비가 활약하는 핀볼.

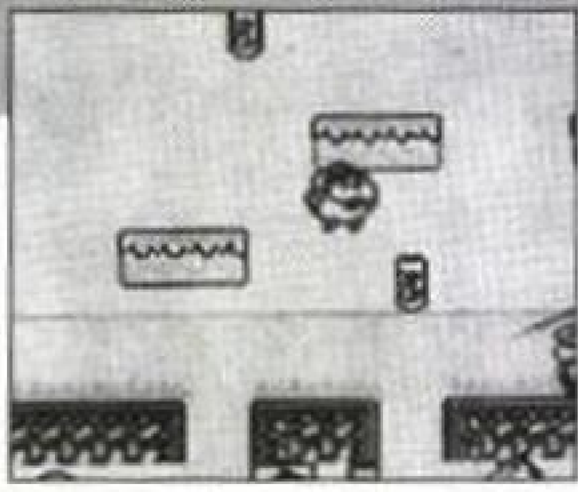
코나미 스포츠 인 바르셀로나



코나미 스포츠

육상을 비롯한 11개 종목 경기에서 세계 기록에 도전하는 게임.

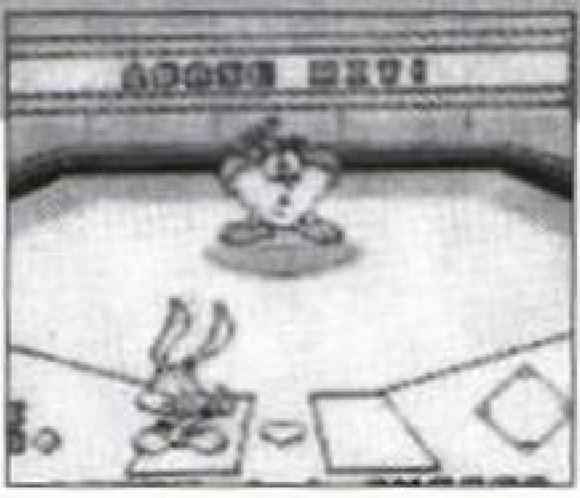
크레용신짱4



반다이 액션

신짱이 4개의 변신 세트장에서 대 모험을 하는 GB용 제 4탄.

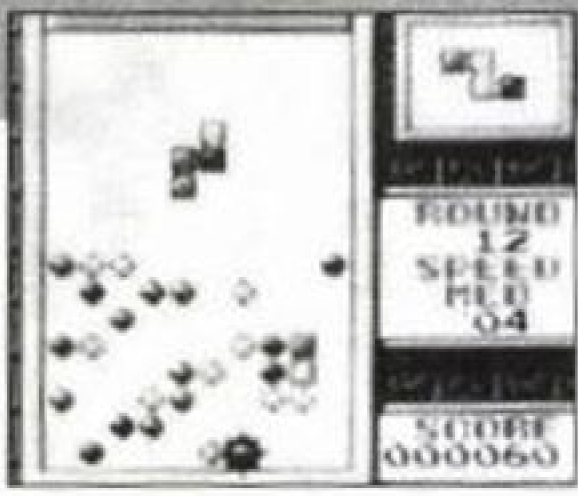
타이니 툰 어드벤처즈3



코나미 기타

바스터 바니 일행이 8 종류의 다양한 게임을 펼친다.

테트리스 플래쉬



닌텐도 퍼즐

깜빡이고 있는 플랫쉬 블럭으로 한꺼번에 많은 블럭을 없앨 수 있다.

파로디우스다!!



코나미 슈팅

자신의 기체는 모두 4 종류가 준비되어 있고 적 캐릭터, 스테이지의 구성이 매우 재미있다.

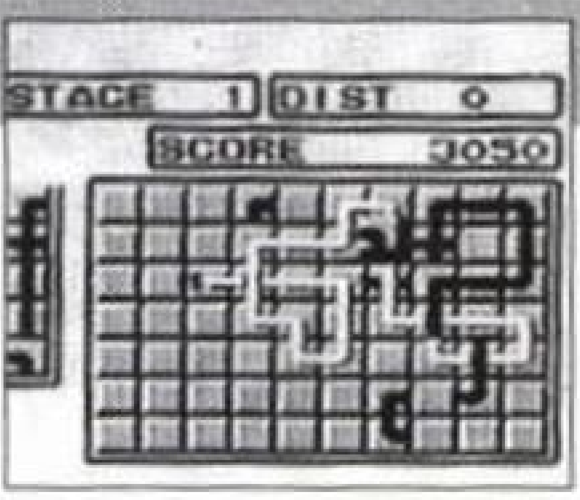
패미스타3



남코 스포츠

시리즈 GB용 제 3탄은 [팀편성][선수 성장 시스템] 등이 마련되어 있다.

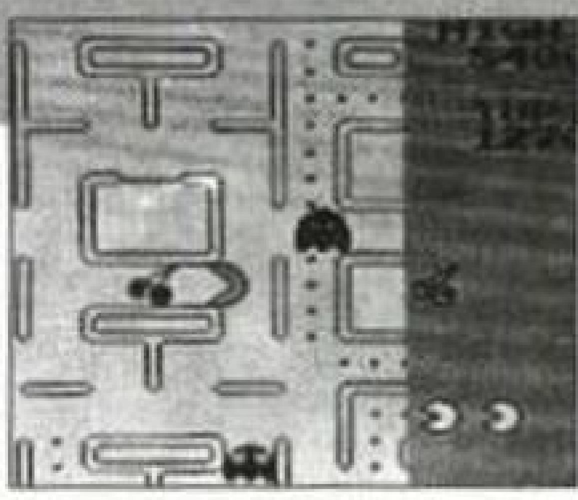
파이프 드림



B.P.S. 퍼즐

파이프들을 잘 연결해서 물이 세지 않도록 흐르게 하는 게임.

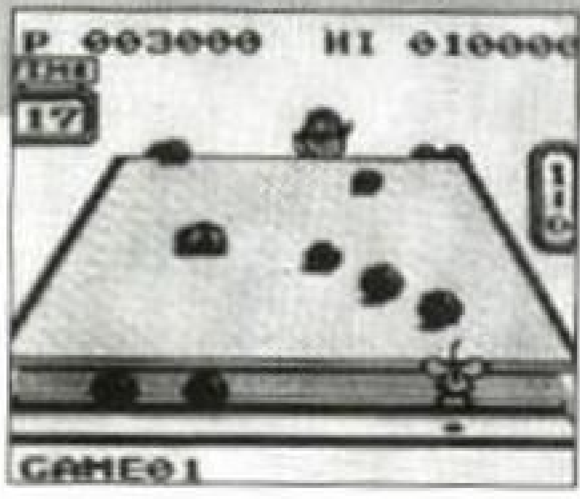
팩맨



남코 액션

먹이를 먹으면서 계속해서 진행해가는 팩맨. GB용으로는 대전도 가능하다.

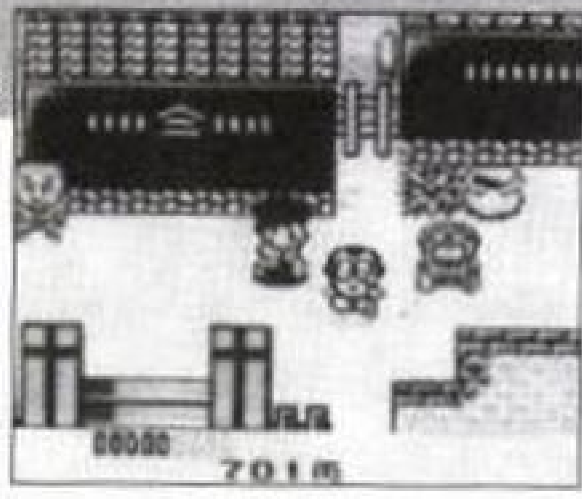
펭귄군 Wars VS.



아스키 — 액션

1분 동안 얼만큼 상대에게 볼을 던져 넣는가를 싸우는 게임.

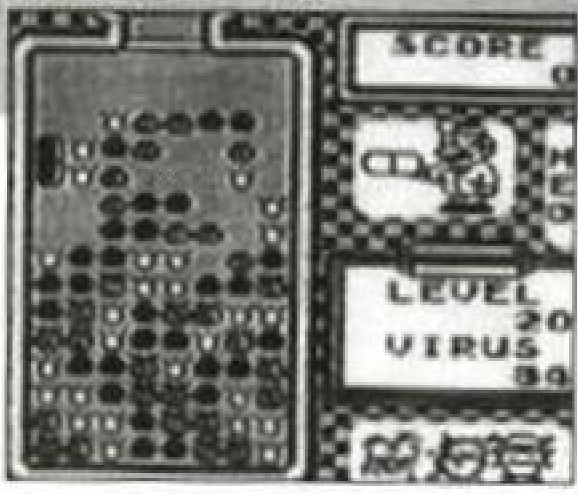
힘내라 고에몽



코나미 — 액션

유괴된 친구를 구하기 위해 고에몽이 전국을 여행한다.

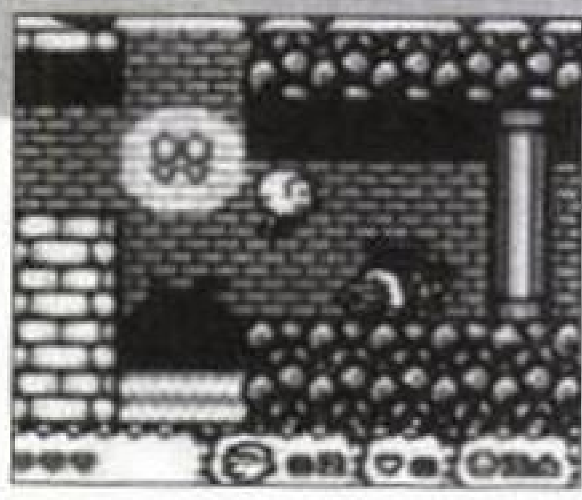
Dr.MARIO



닌텐도 — 퍼즐

같은 색깔의 캡셀을 가로나 세로로 4개이상 배열하면 없어진다.

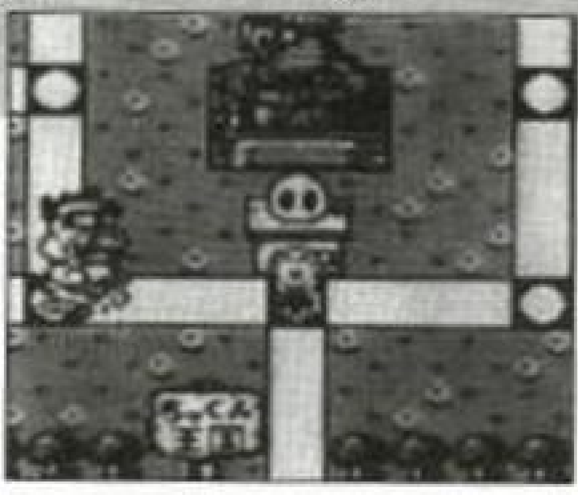
GB원인2



허드슨 — 액션

GB도둑과 GB식인종 등이 독특한 캐릭터로 변신.

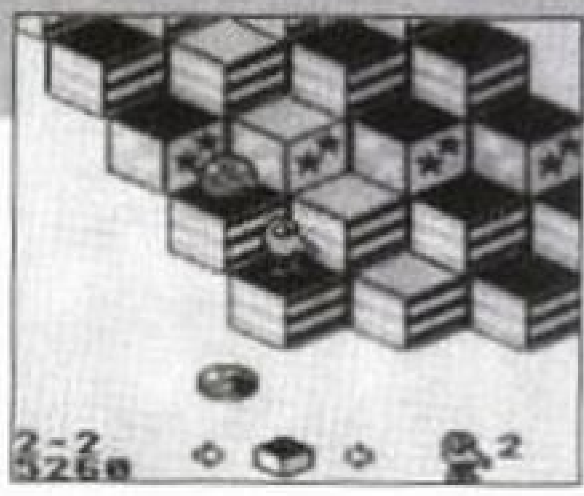
GB원인 랜드 비바! 치쿤왕국



허드슨 — 기타

타마고동왕 3세의 테마팩에 있는 7개의 미니 게임에 도전.

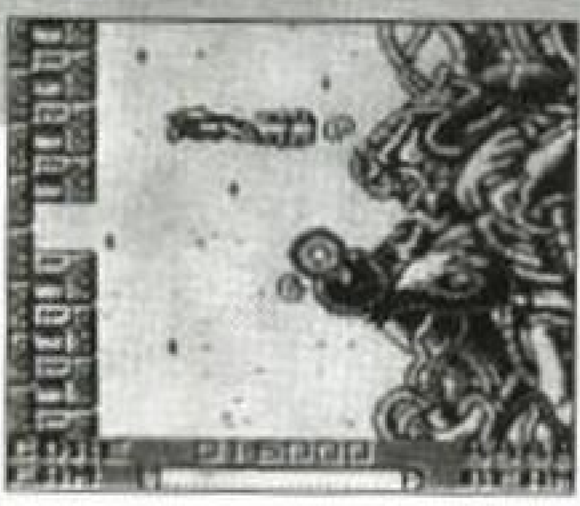
Q bert



자레코 — 퍼즐

뛰어오르는 캐릭터를 사용해 입체적으로 나열되어 있는 블럭의 색을 바꾸는 퍼즐.

R-RYPE Ⅱ



아이템 — 슈팅

게임은 전체 5 스테이지. R-9개와 포스를 사용해 싸운다.

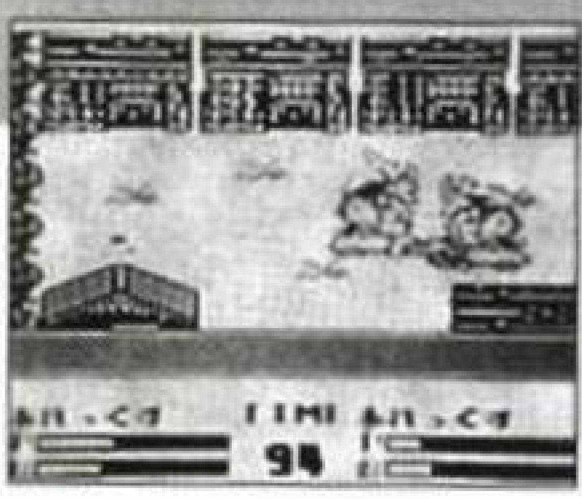
Sa.Ga3 시공의 패자



스퀘어 — RPG

시간을 초월한 세계를 모험하는 인기 RPG 완결판.

SD건담 SD전국전(戰國傳)2



반다이 — 시뮬레이션

건담을 지휘해 암흑군단의 대장을 노린다. 맵은 전체 17개.

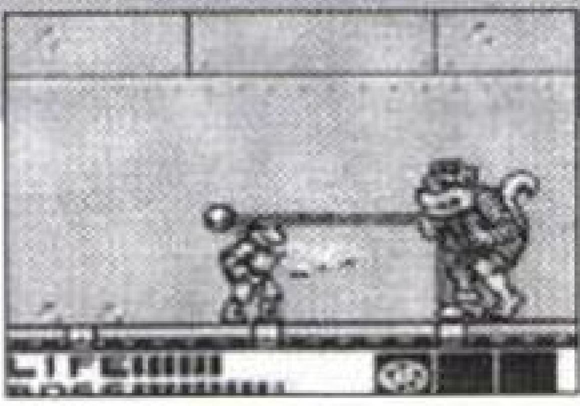
SD 건담 외전 라크로언 히어로즈



반다이 — RPG

기사 건담으로 7개의 퀘스트를 진행하면서 마왕과 대결하는 게임.

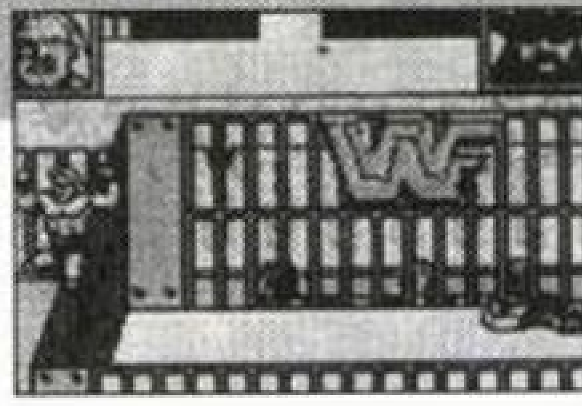
T.M.N.T.3 터틀즈 위기일발



코나미 액션

거북 닌자들이 3번째 GB에서 활약한다.

WWF 슈퍼 스타즈2



어클레임 저팬 배틀

전세계 레슬링 연맹 최강 멤버 6명이 GB에서 힘과 기술을 겨룬다.

95~96년

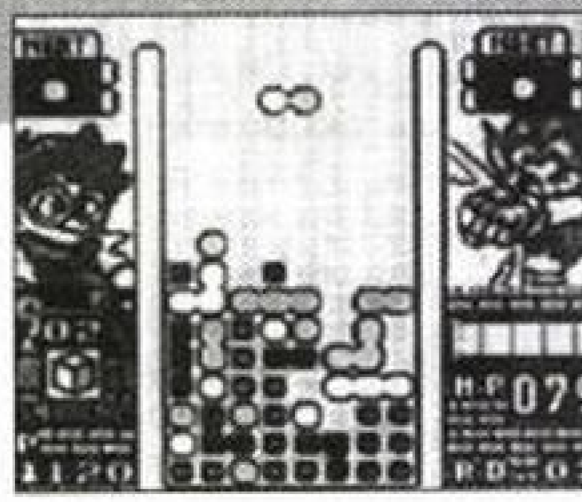
갤러그 & 갤럭시안



남코 슈팅

슈팅의 2대 명작. 에일리언을 전투기로 격퇴한다.

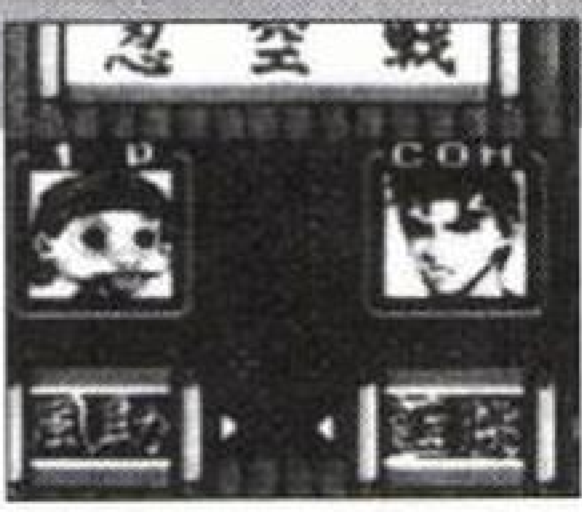
공상과학세계 걸리버보이



반다이 퍼즐

미니프리와 미니프리를 합체시켜 프리퐁을 만들어내는 퍼즐 게임.

닌쿠



토미 배틀

초무술 "닌쿠"를 사용해 적의 도전을 차례대로 타파해 간다.

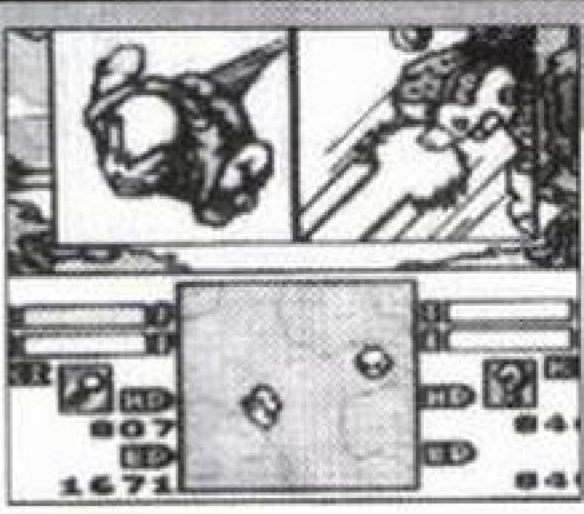
닌타마 란타로GB



컬처브레인 RPG

란타로의 3인조가 도크타케 닌자 군단에게 도전한다.

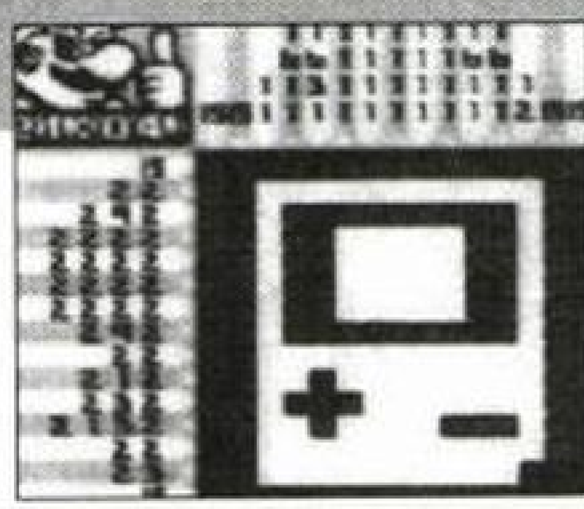
드래곤볼Z 오공격투전



반다이 배틀

오공 일행과 Z전사가 나메크스성에서 프리더 일당들과 대격투를 벌인다. 변신하는 장면도 흥미진진.

마리오 피크로스



닌텐도 퍼즐

숫자를 힌트로 해서 그림을 그리게 하는 퍼즐. 주인공은 물론 마리오.

마마레이드 보이



반다이 시뮬레이션

회화를 통해 연애를 체험하는 심리 게임.

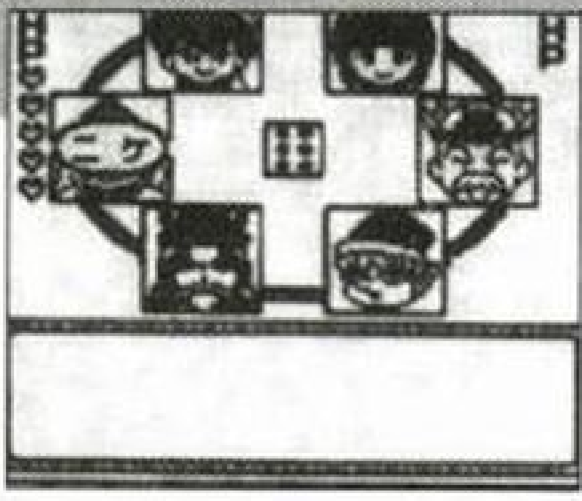
마법기사 레이어스 2nd.



토미 RPG

많은 인기를 얻었던 애니메이션이 GB로 등장. 색을 훔쳐가는 도둑이 출현해 이세계로부터 색을 잃어버렸다.

마법진 구루구루



타카라 RPG

용자 니케와 마법사 쿠쿠리가 10종류의 시련에 맞서 싸운다.

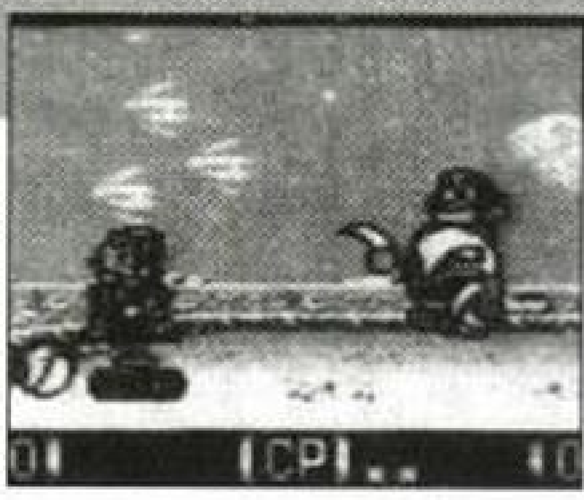
모구모구 GOMBO



반다이 RPG

요리 게임으로 주인공은 요리를 만들어 이벤트를 클리어해 간다.

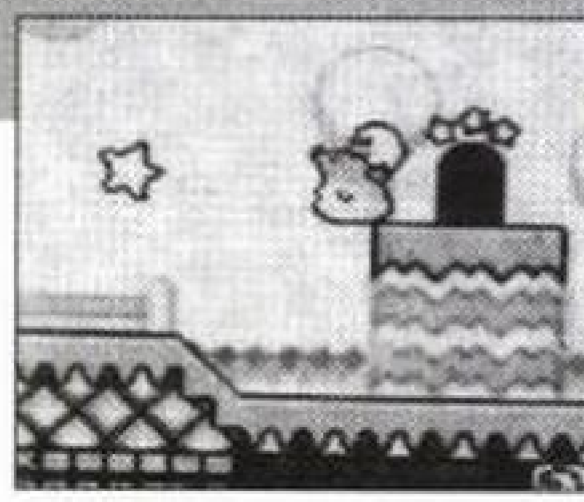
배틀 크랫셔



반프레스토 배틀

우주 최강 파이터의 이름을 걸고 전사들이 합체 배틀을 전개한다.

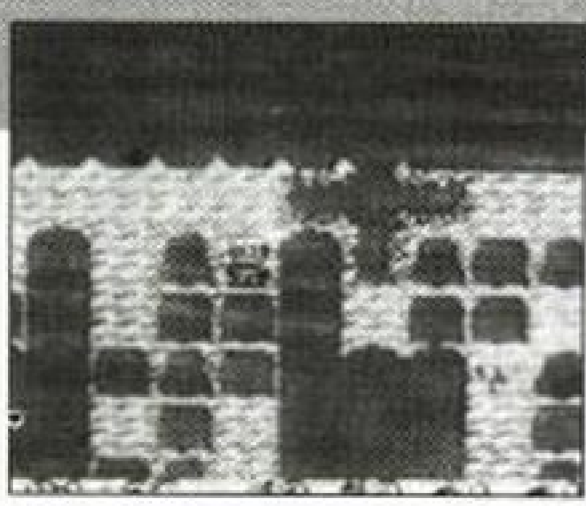
별의 카비2



닌텐도 액션

귀여운 카비가 3마리의 동료들과 함께 프프랜드에서 대활약을 한다.

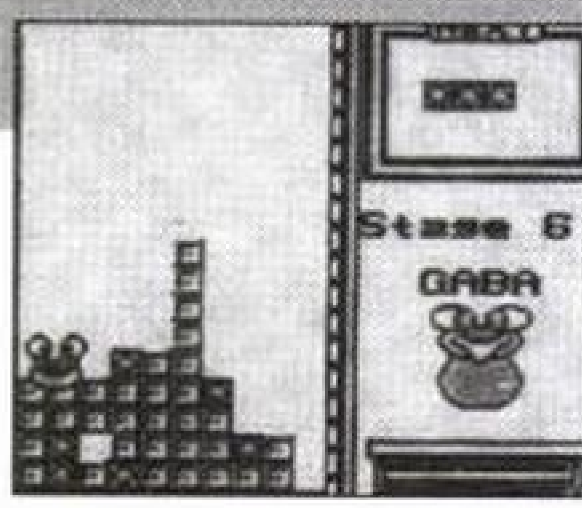
봄버맨GB2



허드슨 퍼즐

새로운 캐릭터 인디언 봄버가 전설의 보석을 찾으러 여행에 나선다.

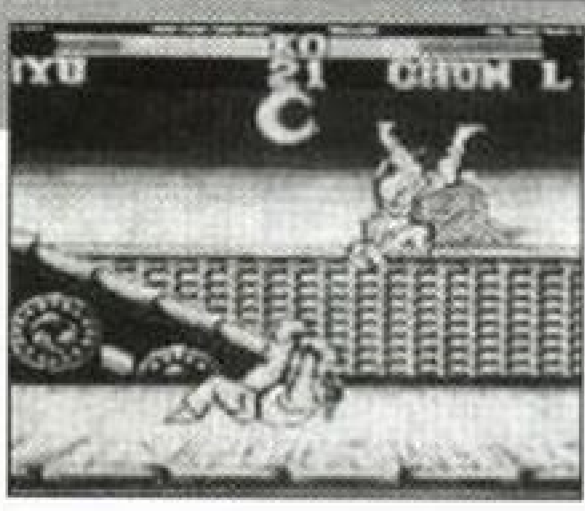
슈퍼 봄블리스



BPS 퍼즐

마음껏 봄블리스를 즐길 수 있는 소프트웨어.

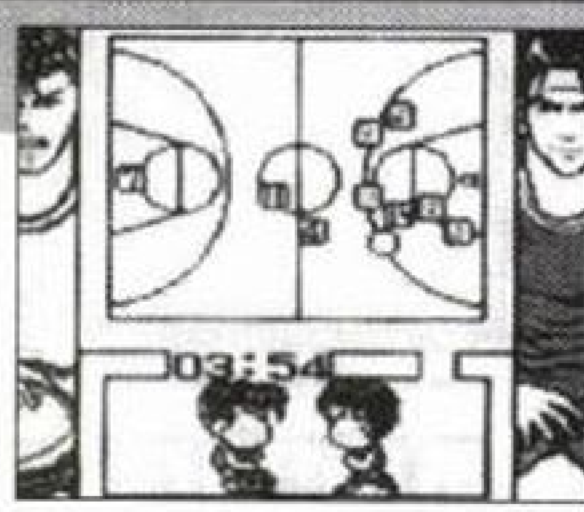
스트리트 파이터 II



캡콤 배틀

류, 켄, 춘리 등이 GB를 무대로 뜨거운 격투를 펼친다. 캐릭터는 전체 8명.

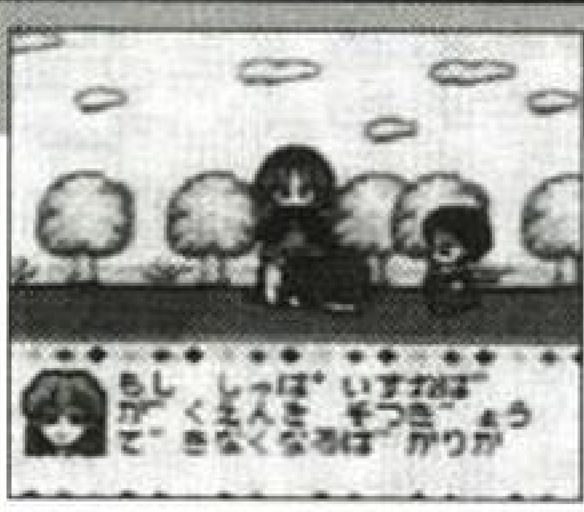
슬램덩크 II



반다이 스포츠

인터하이로의 진출을 목표로 강백호와 팀원들이 대활약을 한다.

아카즈킨 차차



토미 RPG

유치원을 졸업해야 하는 주인공에게 여러가지 문제가 나타나고 그 문제를 풀어가는 게임.

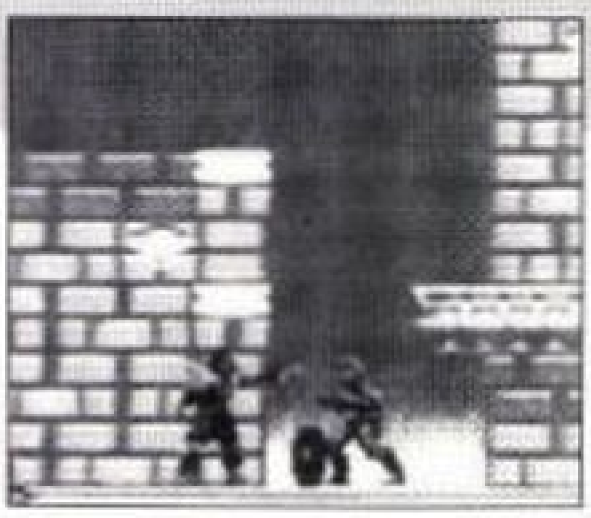
오니V



반프레스토 RPG

오니족의 후예인 주인공이 어머니를 찾으며 여행에 나선다. 귀신으로 변신해 요괴와 싸운다.

저지드래드



어클레임 저팬 **액션**

저지 드래드가 악과 싸워가는 게임

제2차 슈퍼로봇대전G



반프레스토 **스포츠**

신파일럿, 윙소가 V건담을 조종해 격투를 전개한다.

치비마루코짱



타카라 **기타**

일본 인기만화 치비마루코짱이 3개의 스토리와 6개의 미니 게임에서 활약한다.

캡틴 츠바사J



반다이 **스포츠**

주인공 츠바사가 리얼 저팬7과의 대결을 시작으로 세계 제패를 목적으로 하는 게임.

포어맨 포리얼



어클레임 저팬 **배틀**

헤비급 챔피온, 포어맨의 세계를 즐길 수 있는 복싱.

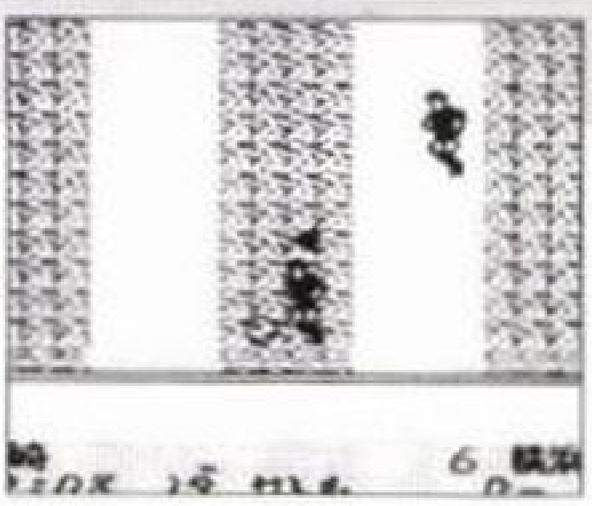
GO GO ACKMAN



반프레스토 **액션**

액크맨이 적의 공격을 막아내면서 마을에 떠도는 영혼을 모으는 게임.

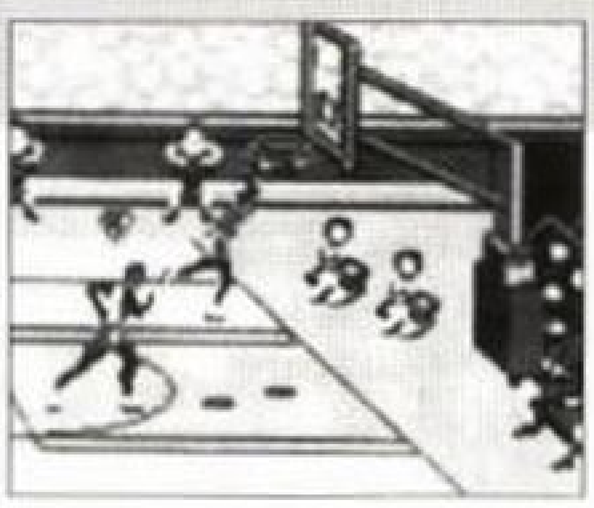
J리그 라이브 95



EA 빅터 **스포츠**

J리그 전체 14팀이 우승을 걸고 격돌하며 선수들은 모두 실명으로 등장한다.

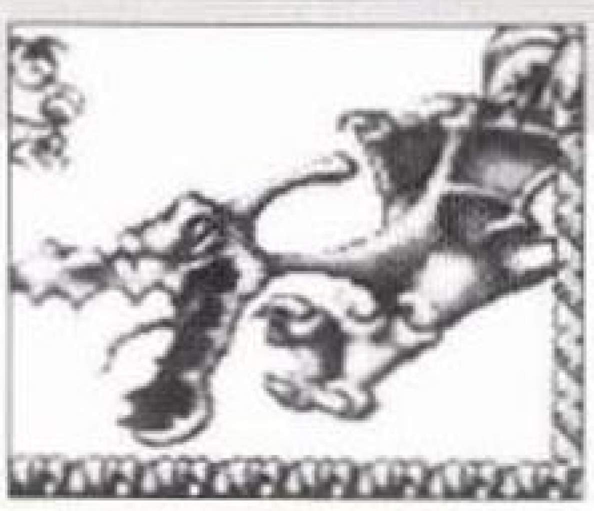
NBA 잼 토너먼트 에디션



어클레임 저팬 **스포츠**

NBA의 슈퍼 스타들이 박진감 넘치는 플레이를 펼친다.

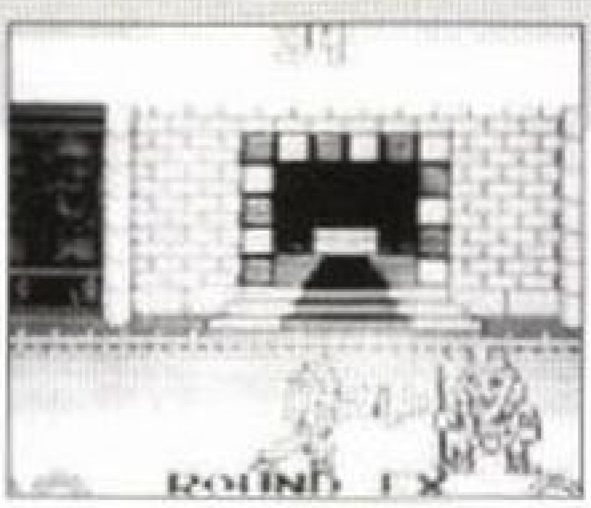
P-맨 GB



캡코 **액션**

SFC에서 GB로 이식된 액션. 주인공 샘이 정글에서 활약을 한다.

SD 비룡권 외전



컬처브레인 **배틀**

디폴메된 15명의 전사들이 강력 파워를 내며 1대1로 싸운다.

GAME CHAMP

MAY 1997 특별부록

주·제우미디어



접속 OK!
멀티 채팅, 멀티 게임
신나고 재미난 세계로 · · ·
CD-ROM
유리도시
"유리도시"의 가능성은 무한합니다.
그리고 스스로 창조하는 새로운 즐거움의 세계!
■ 여러분의 분신 '아바타'
■ 백화점 쇼핑
■ 유리도시의 화폐 '토큰'
■ 게임 오락실
■ 처음 만남은 인사로 부터
■ 녹화도 재생도 OK!
■ 분신의 이름 등록
■ 프로그램 환경
· 486 이상의 CPU
· Windows 3.1 이상의 운용 소프트웨어
· 8MB 이상의 메모리
· 40MB 이상의 하드디스크 용량
· 256칼라 이상의 모니터
· 9,600bps 이상의 모뎀
※ CPU와 램 메모리, 모뎀이 상호 관계에 있으므로 486 급의 16MB 램메모리라면 2400 BPS의 모뎀도 최적이 될 수 있습니다.
※3月부터는 국내 통신사를 통한 서비스개시!
Go GCity를 하세요.